TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏



特别推荐

专稿：多媒体在网络的发展

名品消费

光能战士全攻略（SFC）

新世纪机神战记攻略（SS）

月刊 '96·10

东京战争

厂商：NAMCO

类型：STG

机种：ARC

TOKYO WARS



指揮官視点



游戏中可选择"白军"或"绿军"的任一方参战。

NAMCO的街机作品近来佳作频频，这款3DCG射击游戏更是达到了同类作品的巅峰境界。且不说画面如何真实精美，单就其流畅的操作感已让人爱不释手。唯一感到奇怪的是为何战场会设在日本的首都东京呢？莫非……



人仰马翻，扫清一切障碍冲向目标。

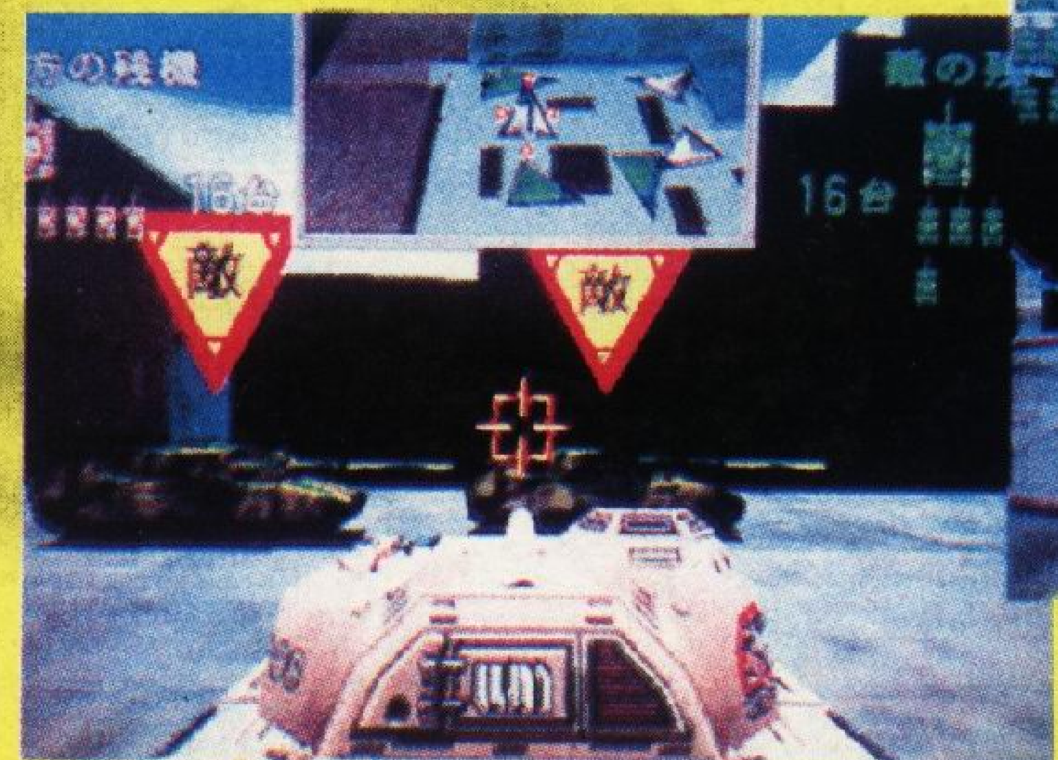


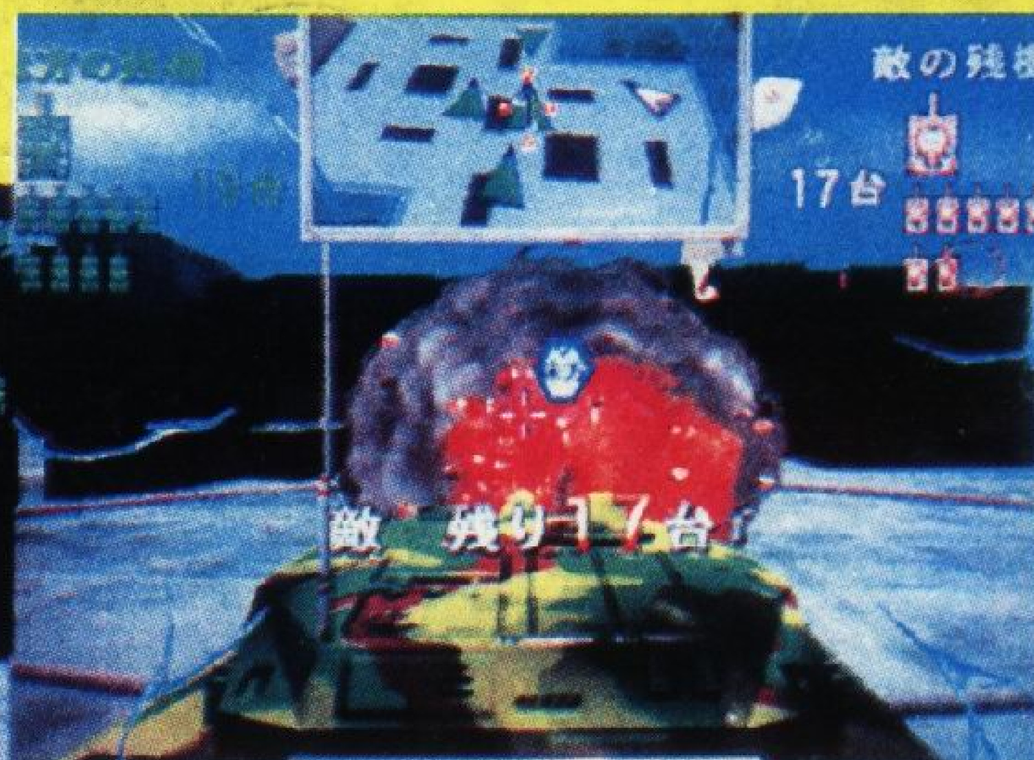


哇，受到了重击，下一炮还承受得起吗？



游戏最多可有四人同玩，每2人一组来进行对战。





在熟悉的建筑物间穿来插去，利用有利地形打击敌人。

操縦席視点



视点分为两种，按自己的能力来分担责任吧。

强力的街机大作登场！



这就是《东京战争》的街机机台。

卷首语

年轻是什么?
年轻是生命中最珍贵的一部分,
年轻是活力和创造力的源泉,
年轻是傲视群雄的一种自信,
年轻是剑试天下的万丈豪情。

“年轻”二字指的已不是年龄，而是一种心情，一种境界。

我们将一本年轻的杂志送到大家面前，相信在看这本杂志的所有朋友也一定是年轻的。

在本期的卷首语中，作为这本年轻杂志的编辑，我们所要表达的是一系列诚挚的感激之情。

首先要感谢在7月号上刊出的《霸王丸风云录》及8月号封底的作者AKIRA君；然后是为我们的PC GAME部分组稿的尹龙先生与王歆先生；以及远在上海和四川等地，对这本新生电玩杂志给予大力支持的雪鹰小姐、童礼军先生及“MONKEY”先生等，还有无数在这几个月间写信来鼓励我们并提出各种宝贵意见、建议的读友们。若没有大家共同的努力，我们无论如何不会有今天的成绩。

这是一本尚十分稚嫩的杂志，幸运的是自创刊之初便有这么多朋友用他们温暖的手给了我们最最需要的支持。众编辑无以为报，只有以日以继夜，毫无怨言的工作聊表寸心。于是，便有了《电子游戏与电脑游戏’96典藏本》的诞生。该书中既保持了以往各期杂志中的精品，更加入了大量全新的文章。合计176页，彩插16页，内容从家用机到个人电脑以至街机，共有攻略三十余篇，此外，还安排了多篇权威性综述专稿以及国内外GAME市场现状分析，回顾历史，展望未来，脚踏实地，以求报答广大读者厚爱之万一。

最后，再重复一遍：欢迎来信提出你们宝贵的意见，我们会认真接受，谢谢!

本刊编辑部

本期封面: 龙珠GT

总编辑 / 刘海啸
策划总监/ 冠文
责任编辑 / King
美术编辑 / 陈世杰 郑德康
编辑出版 / 名品消费杂志社
社址 / 西安市雁塔路南段11号 (710054)
北京电脑工作室/海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱) (100083) (技术咨询)
电话 / 西安: (029) 5261875
北京: (010) 62045118
发行 / 西安报刊发行局
邮发代号 / 52-134
国内统一刊号 / CN61-1271 / N
国际连续出版号 / ISSN 1005-3913
海外发行号 / 4583m
海外总发行 / 中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
广告经营许可证 / 西工商广字178号
邮购 / 本刊发行部(常年办理)
零售平印每册 / 4.98元
零售精印每册 / 6.50元
版权代理 / 陕西版权代理公司
印刷 / 兴平市印刷厂

名品消費 月刊

电玩专辑'96.10

目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆游戏名品

☆超攻略道场

电子游戏与电脑游戏

TV Game & PC Game

目录·目录·目录·目录

下期要目

世嘉最新超劲作VR战士3

魔境历险攻略

月花雾幻谭攻略

亚鲁巴外传攻略

罗德岛战记攻略

超能力大战攻略

任64的展望(下)

PC游戏专辑

名品游戏之潮

怀旧精品FFVI回顾

大航海时代Ⅱ追想

真·女神转生——恶魔全书

游戏市场三国志

致读者

名品消费杂志社主办的电玩专辑游戏诞生以来，受到了各界玩家朋友的广泛拥护与支持，在此致以诚挚的谢意。不过，由于缺乏经验及诸多技术性问题，至本期为止尚无法完全按时发刊，请大家见谅。

并且，对于杂志的办刊方向、选题选材，希望GAME同好中的有识之士来信不吝赐教。同时，所有栏目全部开放，欢迎读友们踊跃来稿，无论攻略、心得、杂谈、技术资料，我们期待着您令人惊叹的作品出现在这本杂期刊上。

技术咨询请与本刊电脑工作室联系。

地址：北京市海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)

邮编:100083 电话:(010)62045118

名品消费杂志总编室

THE NEWS OF GAME'S WORLD 游戲世界新聞

△AM SHOW召開！注目的標題是？



9月12～14日，千叶慕张展馆，照例召开了业务用娱乐机大展(简称AM SHOW)。

今年的AM，已是第34届，由日本街机工业协会与全日本游园设施协会主办，将最新的娱乐机集结一堂的盛会。今年有七十多家厂商，共3000余项新游戏的题目出展！其中最著名的大厂家及焦点游戏请看下表。

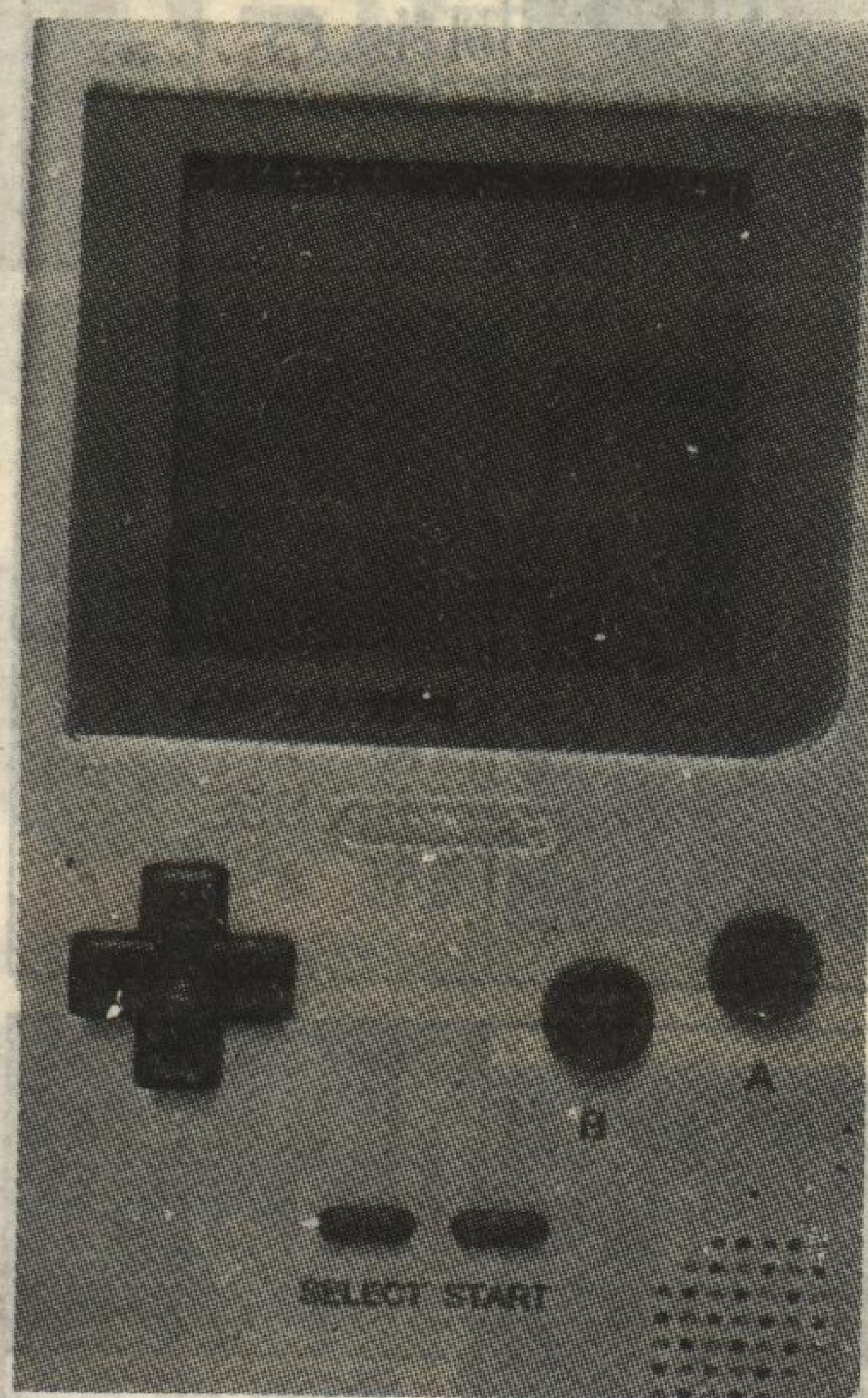
最受关注的，莫过于SEGA的“VR战士3”了，在会上已展出了最终的版本；而CAPCOM也打出了“X-MEN对街头霸王”这张大牌；另外，NAMCO的运动型竞速GAME“水上喷气车：”等也均被关注。

主要作品表

厂商	名称	类型	厂商	名称	类型
ATLUS	模拟发廊(暂名)	SLG	SUN SOFT	咕咕7	ACT
	新古拉拉大作战	ACT	SEGIMA	金属冲击SP	ACT
SNK	风云超战士	ACT		彭加与DW	RAC
	侍魂4 · 天草降临	ACT		VIDEO 老虎机	ETC
	格斗之王'96	ACT		打比VI	ETC
	得点王4	SPG		JELECO超GT24h	RAC
	迷你NEO	ETC		PK世界足球V2	SPG
CAPCOM	X-MEN对街头霸王	ACT		第二地球	STG
	巫师	ACT	SEGA	VR战士3	ACT
KONAMI	体感巡航机	STG		世嘉大赛	RAC
	GTI俱乐部	RAC		波浪RUNNER	SPG
	WHEAT	ACT		魔脑POWER	PUE
	对战气泡	PUE		NAME俱乐部	ETC
ZARP	Q-ZAR	STG		皇家赛马Ⅱ(暂名)	ETC
	疯狂大使	ACT	TAITO	格斗之星	ACT

厂商	名称	类型	厂商	名称	类型
DATAEAST	魔力大作战	ETC	NAMCO	超级骑师	SPG
	泡泡龙3	PUZ		水上喷气车	SPG
	空中灌篮	SPG		极速赛车2	RAC
	模拟制作群(暂名)	ETC	BANPRESTO	超时空要塞	STG
	鬼群(暂名)	ACT		啪啪球	PUZ
TECMO	死或生	ACT	VIDEO SYSTEM	3对3篮球	SPG

新色彩GB发售!



这就是新型GB，感觉上很高级。

9月份开始，在美国开始正式发卖银色的GB，而日本也将于10月中发卖，价格7800日元，银色GB，在外观上增加了重量感。

△网络将任天堂、世嘉、索尼拉到一起!



是新的主页，很漂亮，有多方面内容。

NEC、奥拉克鲁、SEGA、SONY、任天堂及美国IBM，这六家公司，与美国NET SKIVE(最大的网络公司)，联手成立了新的软件公司。

名称叫NABICO COMUCATION的公司，是为开发新工具软件而设立，该软件可以利用电视、游戏机、手持电话、小型电脑的环境进入INTERNET。换言之，将有更多人可以凭身边的日常用品，而非个人电脑来上网，任天堂社长山内薄表示“对此技术十分感兴趣”。

△美版任天堂64降价，欲与其他机种在价格上争胜!

9月30日发售的美版任64价格有变更，有原先249.95美元降为199.95美元。与主机同时发售的有2款软件：“马里奥64”及“飞行之翼”。

如此的动作，是为年末商战做准备吗?

责编：MOMO



任64也降价了，可惜日版价格不变。

排行榜TOP TEN 排行榜TOP TEN

日本GAME热作排行榜

9月20日发布

名次	游戏	机种	厂商	类型
1	街头霸王ZERO 2 (SF ZERO 2)	PS	CAPCOM	ACT
2	行星格斗NO.1 (TOBAL NO.1)	PS	SOUARE	ACT
3	世界职业棒球EX	PS	NAMCO	SPG
4	超级马里奥64	N64	任天堂	ACT
5	生化危机(BIO HAZARD)	PS	CAPCOM	AVG
6	魔境冒险	PS	SCE	RPG
7	NAMPA If	SS	NEC	AVG
8	幻影战斗K-1	PS	EXCING	ACT
9	妖精战士(ARC THE CARD)	PS	SCE	RPG
10	Over Blood	PS	R.H	AVG

PS软件似乎已占了压倒性的优势，但谁知道呢?比如CAPCOM的“生化危机”，已推出七个多月，仍高居第五不下，虽说明其优秀，亦说明现在所有机种佳作的欠奉。

责编：MOMO

在冒险中不迷路并且能解開謎題！

故事攻略

エナジーブレイカー

光能戰士

ENERGY BREAKER

已经有很久没玩过如此感人致深的作品，虽然起初不太容易上手，但一旦投入便会欲罢不能。该作人物刻划之细腻，对白文辞之优美，情节设计之丰富实在令人赞叹，而其中的几场爱情戏更是荡气回肠，几乎可与"FF6"相媲美！

文：BLUE

机种：SFC	厂商：TAITO
类型：S•RPG	容量：24M

電池記憶

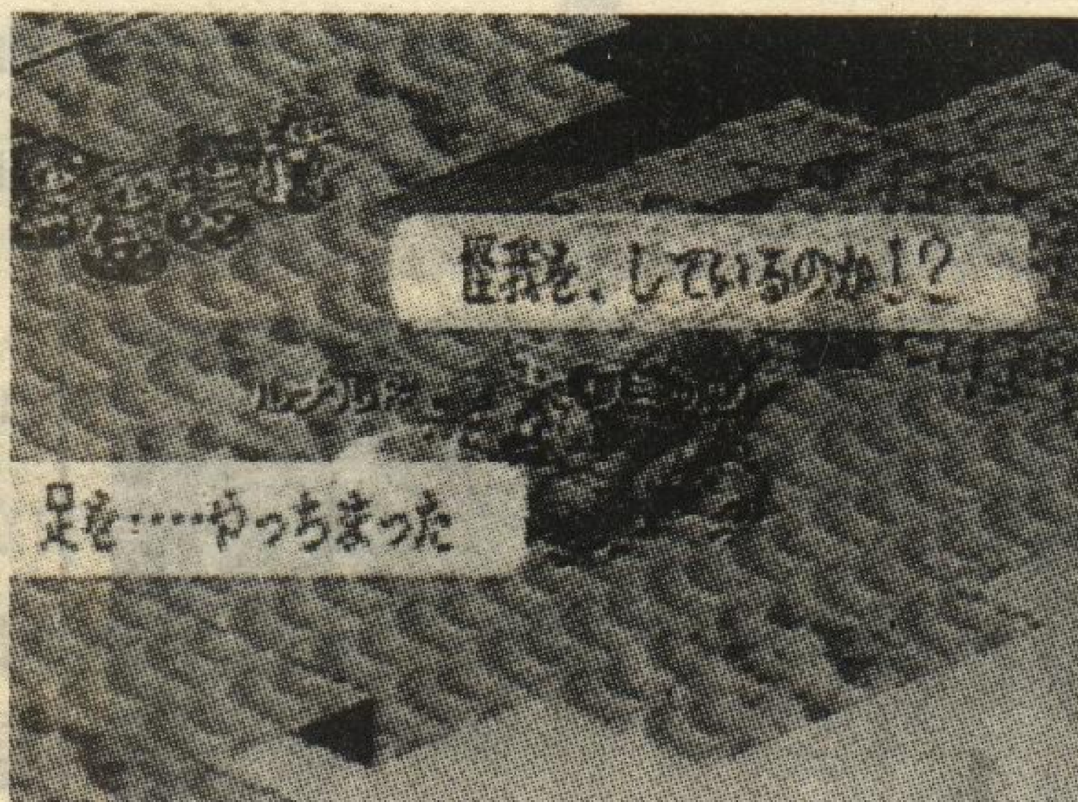
过去世界之旅直至游戏中盘的故事解析！

本游戏是讲述主角——一位丧失了记忆的少女，为追寻自己的过去而在ザムリア岛展开冒险的S·RPG。为了获得下一步行动的情报就必须积极的与村民交谈，同时这也是令新地点出现或新剧情发生的唯一办法。至于战斗方面，则是组合4种称为"光能"的元素以产生必杀技为其特色。战斗场地类似于"皇家骑士团2"，因而战略性极强！

令人惊异的过去世界



冒险中，不要放过与村民们交谈的机会，反复听取情报肯定会对你有所帮助。



主角所居住的是现代世界，而以后她却要前往10年前及40年前的世界冒险。

前往风之树海 ルナルド 成为同伴

主角醒来后，先与宿屋中的アイリソ交谈，其后便前往村里的占卜馆。占卜师セルフイ－是本游戏的关键人物，与她对话后"风之树海"便在地图上出现。离开占卜馆前，要先使用B键跳上木箱，这种跳跃方法在以后会经常使用。主角进入"风之树海"，第一位同伴ルナルド博士会在此加入。



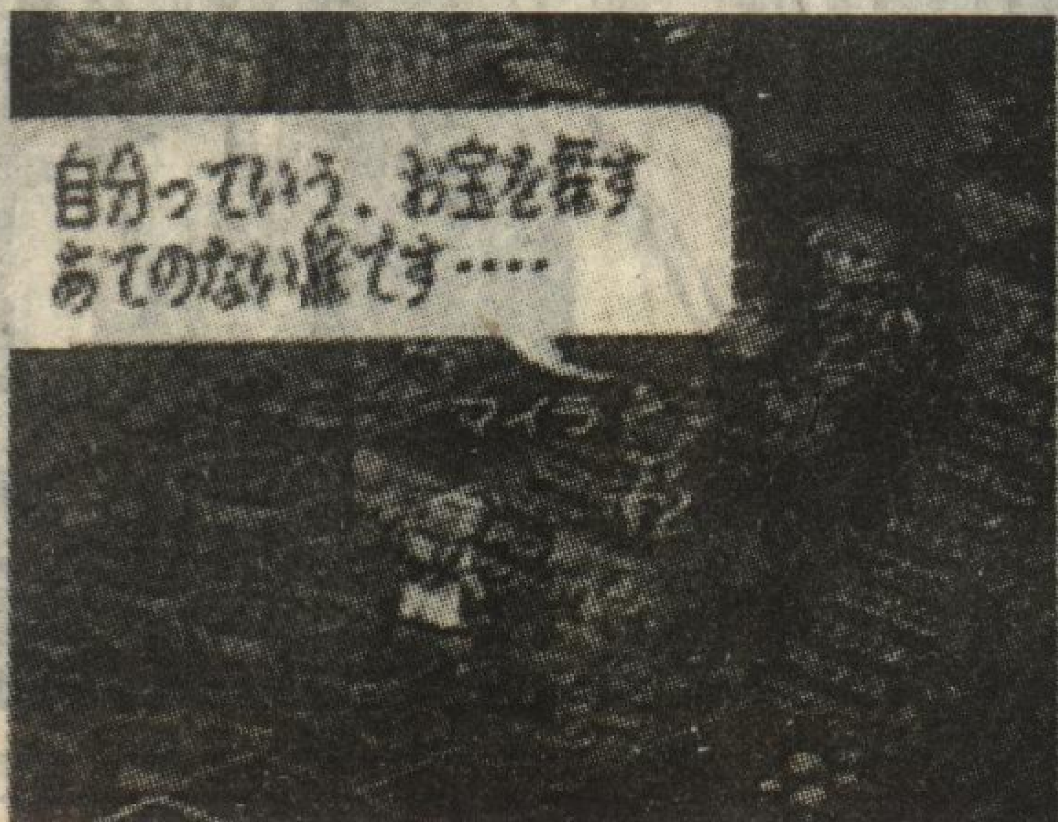
与アイリソ一起来到占卜馆，在这里得到下一步行动的指示。

制止暴走列车来到开拓之街

从村中的月台登上列车前往开拓之街。但列车却突然失去了控制，为避免灾难，主角一直杀入控制室。列车终于安然到站，然而开拓之街也并非一片祥和。在酒馆中，意料不到的事情发生了!看来以后旅途将是步步荆棘。



遇到ルナルド先要与之战斗，其后则需反复对话听取所有情报，他便会加入。



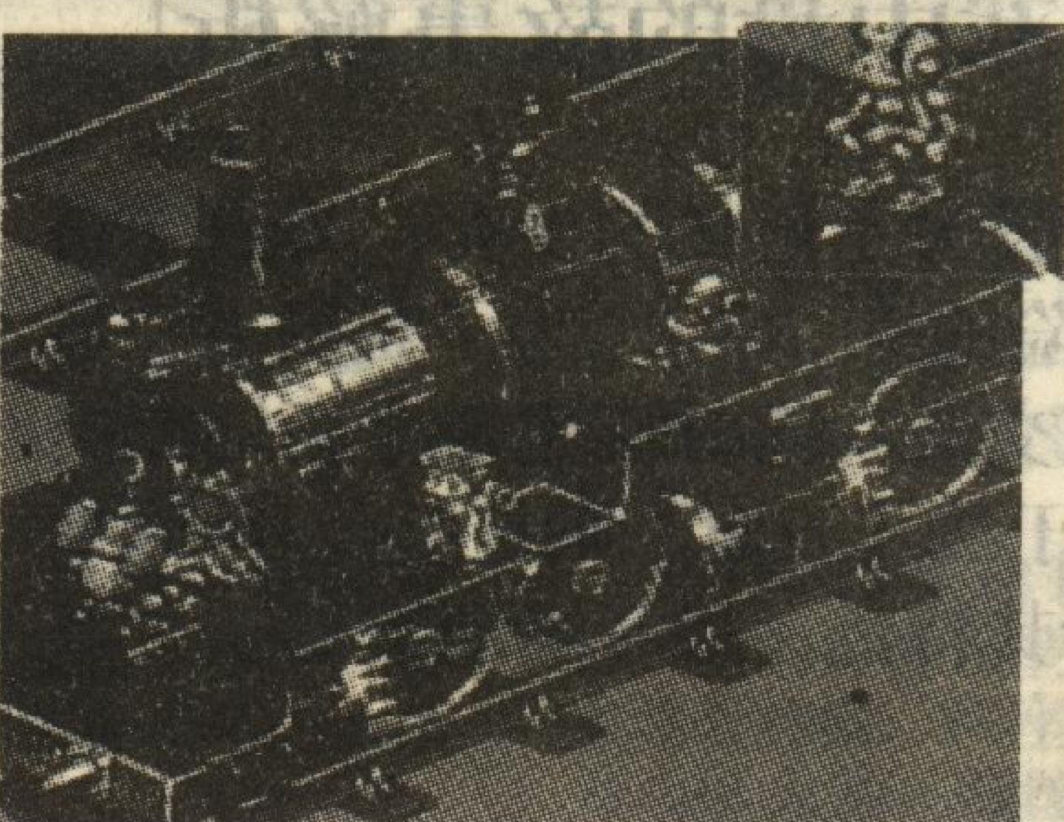
被称作“疾风之将”的レオソ在此出现，他的身份究竟是……



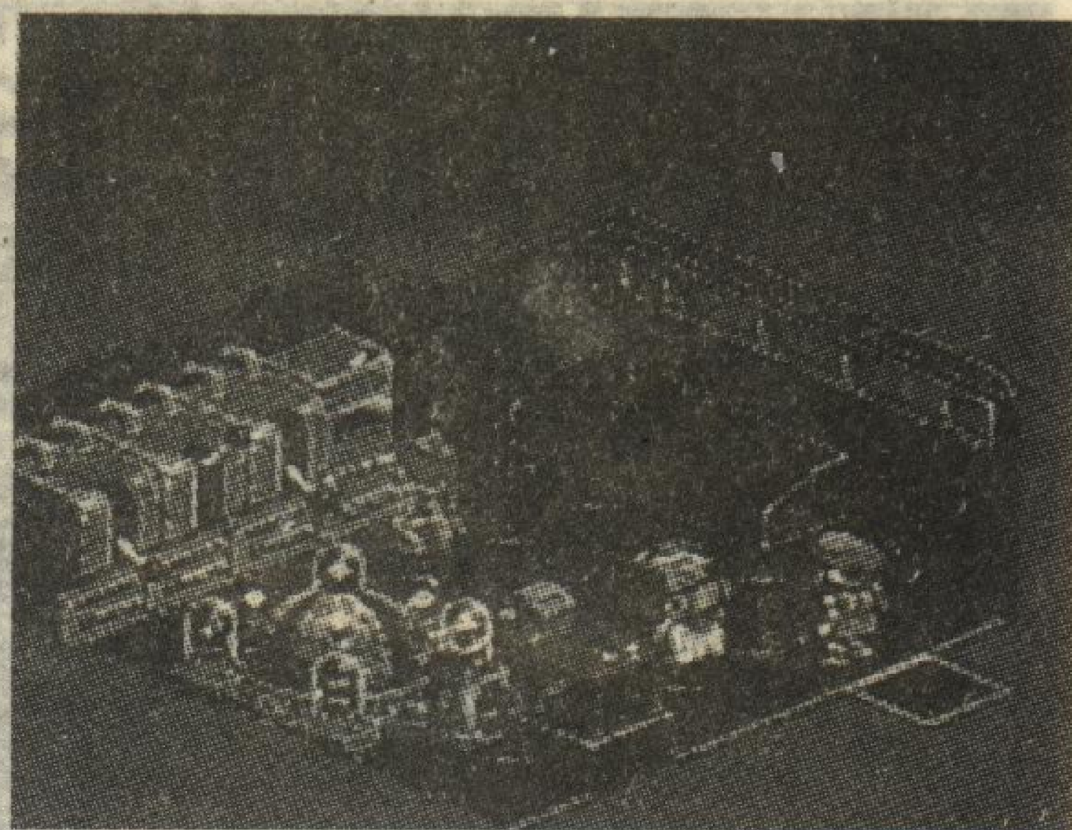
从花丛中的洞进入树海之底与BOSS决战，レオソ作为己方人物参加战斗。



在前往控制室的途中当然免不了连番的恶战。等级的提升要十分注意!



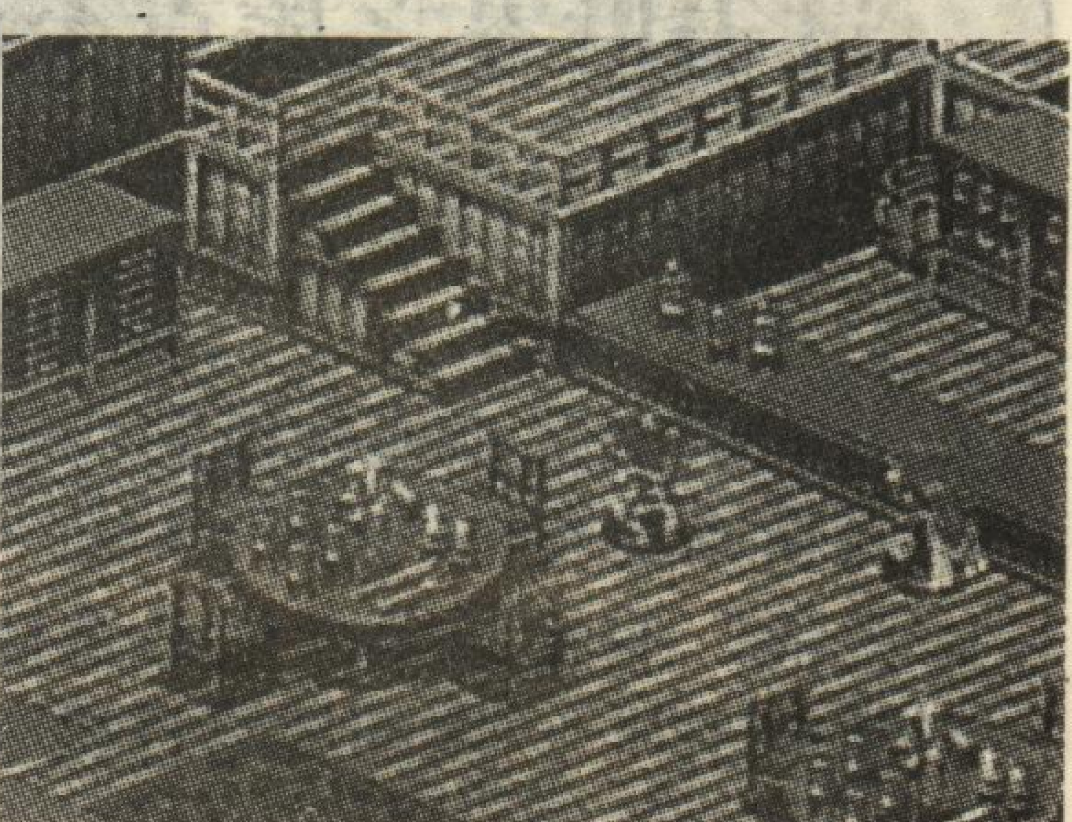
列车失控原来是リミッツ搞的鬼。



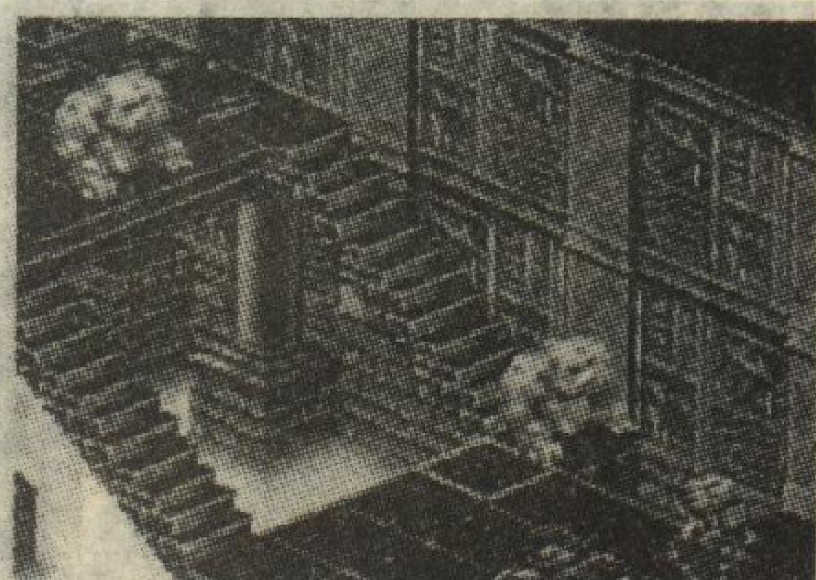
为了将列车停下，可将控制杆从左至右按下上下的顺序扳动便告OK!



レオソ与リミッツ和中毒事件有关吗?



酒馆左面露出了隐藏通道。



为追赶エミリーナ而进入了黄金宫殿。

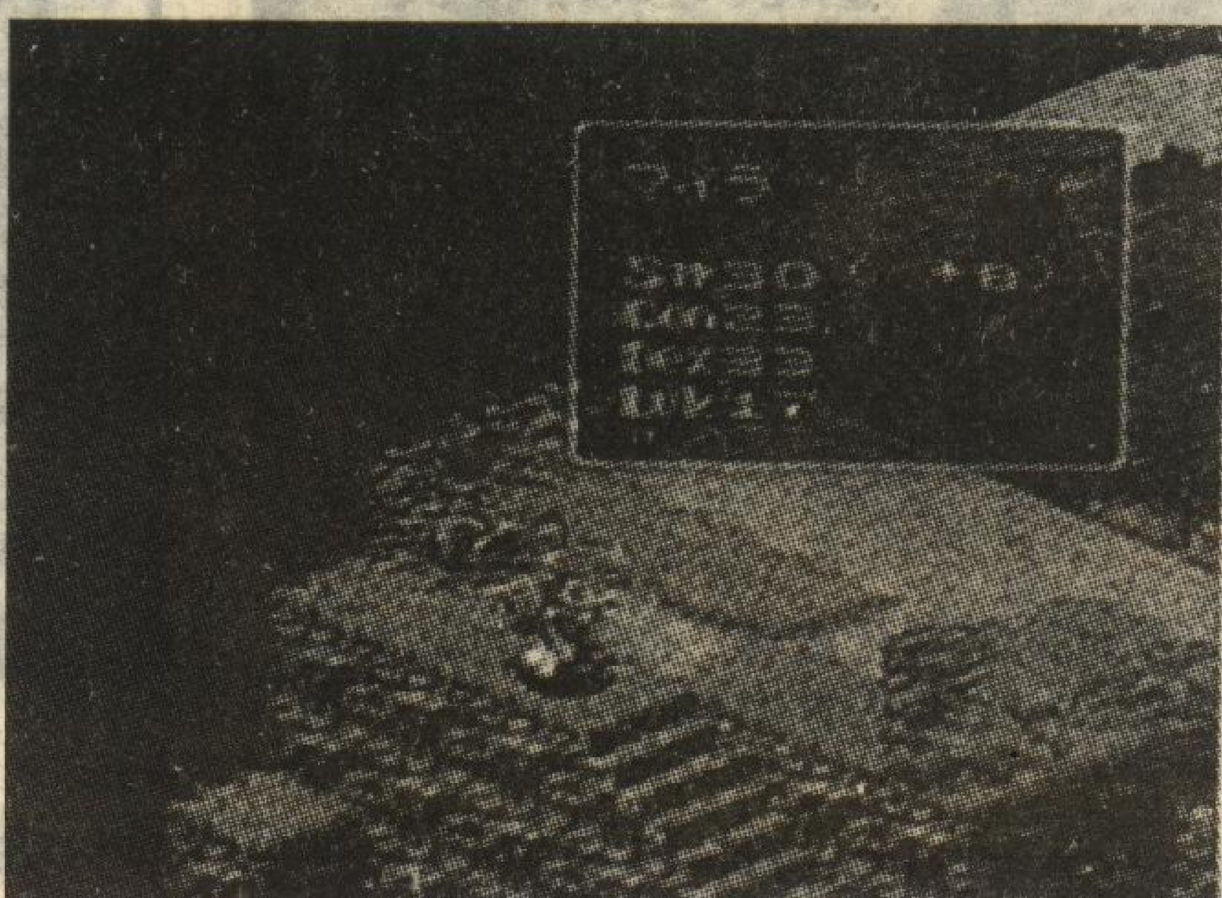


黄金宫殿之行结束后便与エミリーナ告别，这个女孩儿在以后的故事中还会出现。

特殊道具的使用会产生特殊的效果

在战斗中，如果身上带有特殊道具的话，积极使用是很必要的。因为每位角色的HP均不太高，而且如果等级方面低于敌人，那战斗就会异常坚苦。特殊道具有的可加强己方的攻击力，有的则可令敌人的状态值下降，为了在规定回合内尽快消灭敌人，千万不可吝啬呀!

使用“~卷物”后，攻击力上升了。



在ルナルド博士的家中救起スタア

在"辉きのルピ　-"入手后便可前往ルナルド博士的家。谁料那里竟已为大火所吞噬并化为废墟。战斗中，レ　オソ会将敌爆炎之将バラサイト唤走，因而，我方只需将其他敌人消灭即可。胜利后，救起倒在地上的青年スタア。众人进入了博士家中的地下室，在那里又得到了下一步行动的线索。



刚一进入博士的家，大火便燃了起来。



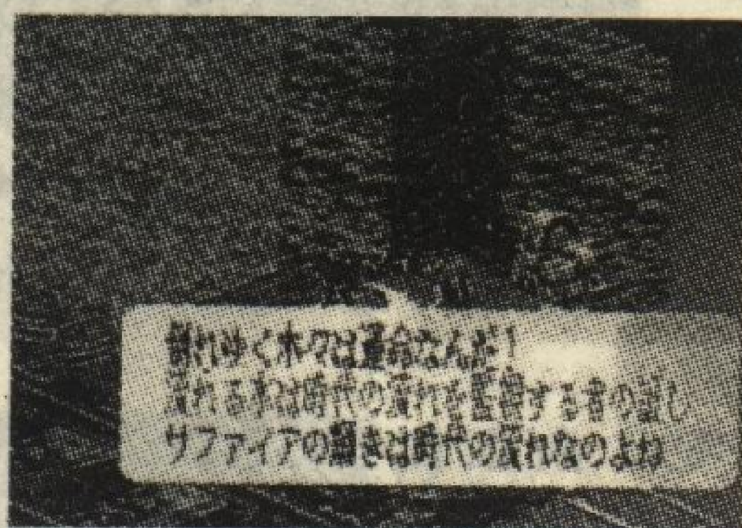
使用道具リソカネ－シヨニ，令スタア恢复了生命。



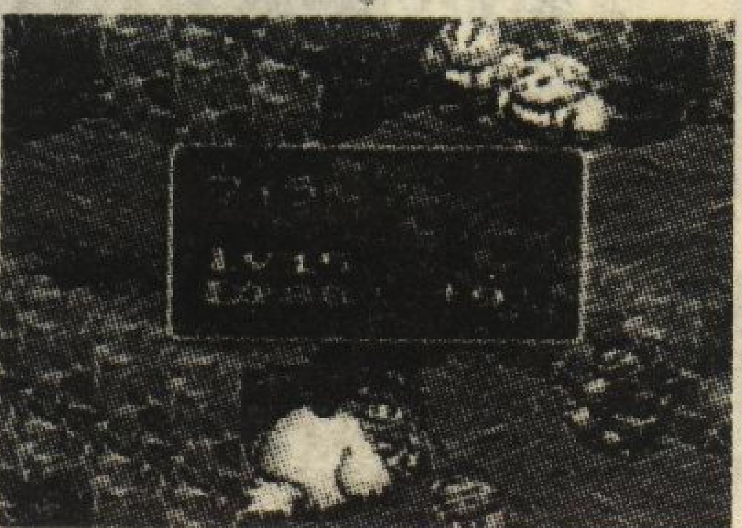
在信中得知了神秘的咒文。

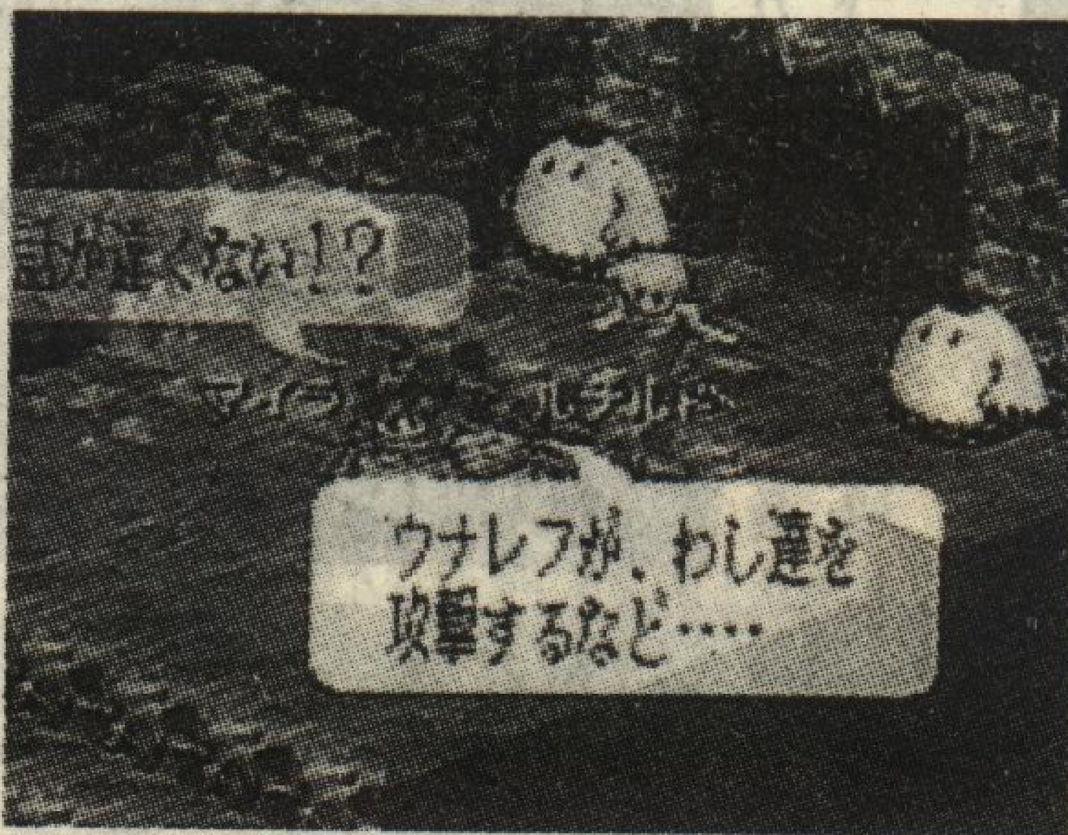
在愿望瀑布深处便是冰雪的墓地。

愿望之瀑布与ルナルド、スタア、以及ル　ナルド当年的好友リミツツ有着千丝万缕的联系。在瀑布前，スタア与ルナルド将信上的咒文核对后，终于找到了破解瀑布之门封印的咒语。一行人向洞穴的深处进发，在墓地内巨大的冰棺前调查后，与BOSSウナレフ战斗。


按照信上记载的词句选择出正确的咒语，全部答对就可令大门出现。


进入洞中后スタア会暂时离队，于是又要变成艰苦的2人奋战。


在2人的战斗中，自己一定要尽量将自己的等级提高并配合秘传书习得新的技巧。



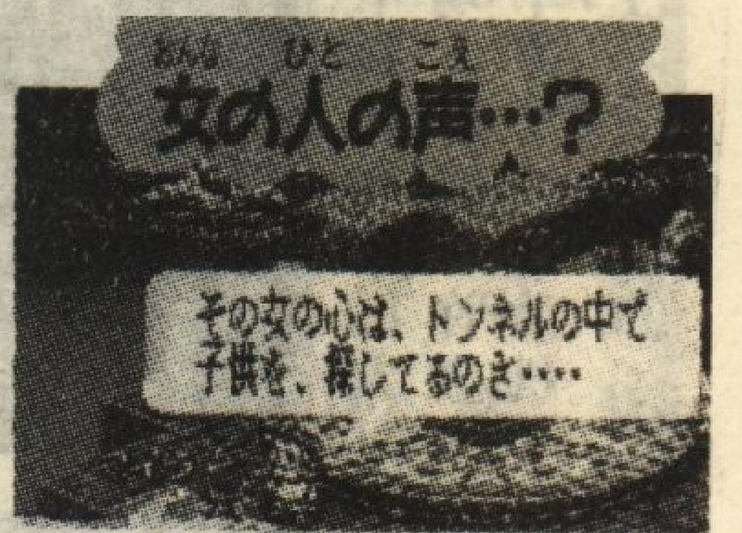
在洞穴深处与ウナレフ战斗。



レ　オン再次登场，这位神秘的强力人物依旧敌友未分?

工事现场内部隐藏着什么秘密呢?

一进入オルガの街便可见到占卜师セルフイ－，交谈后众人前往火山的入口，但因暂时无法进入，又只好返回オルガの街。在宿屋休息过后，スタア又一次离开了队伍。此时，街上村民的情报有所改变，其中水池旁的妇女会讲出"工事现场中有女子声音"的消息，而这正是关键所在。为了探明究竟，主角便直奔工事现场。在那里，新同伴ドロツ－将会加入。



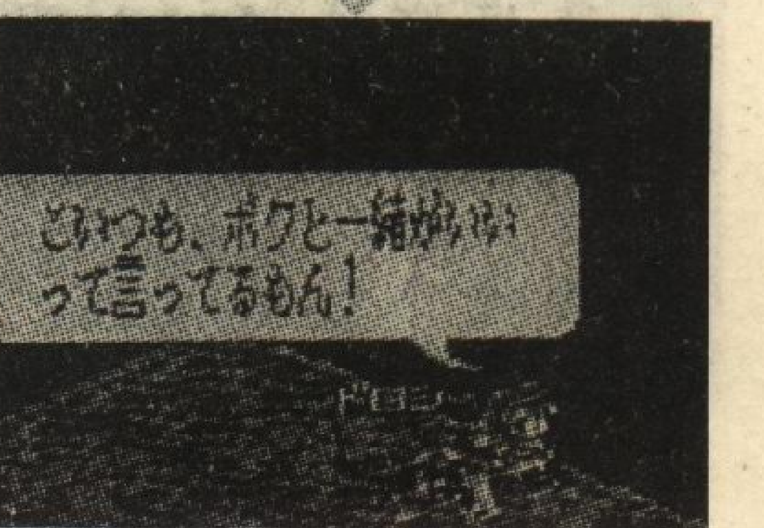
竟有女孩子被困在"工事现场"中吗?



与所有人对话后，"工事现场"出现。


スタア归队了，实力大增。


打倒敌人，扫清道路。


ドロツ－与爆炎之将バラサイト狭路相逢，主角要赶快过去，相救才行。

リミツツ的地下工场中的再度惊魂。

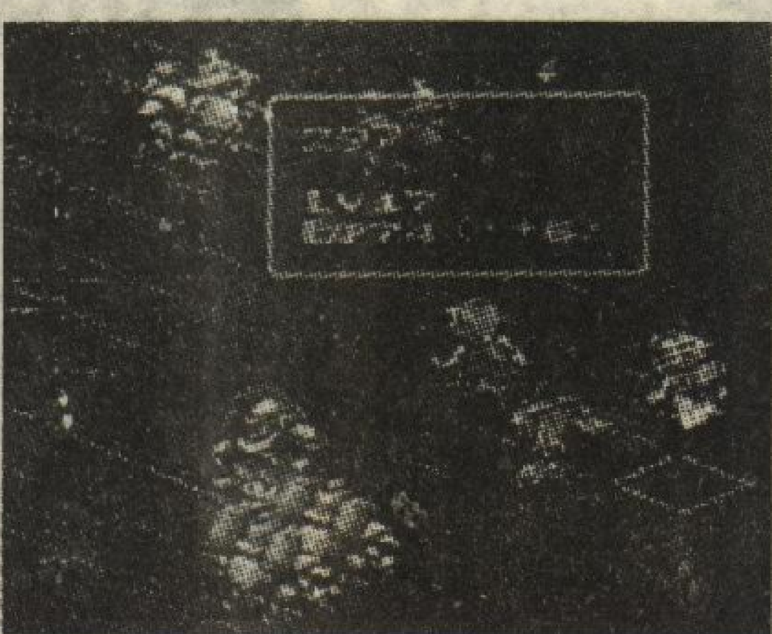
ガリバ－被バラサイト破坏后一时无法再用，因为它的制造者是リミツ　ツ，所以连ルナルド博士也一筹莫展。于是，众人来到リミツツ的家。在休息室中反复对话后，ルナルド进入说一定要有设计图。忙碌一番后，终于在左下书堆中找到了图纸。修理成功，众人却又发现原来此处竟还有地下工场，而其中遇到的敌人也是出乎意料的强大！



大家分头在地下室中搜寻。找到图纸并将之交给博士。



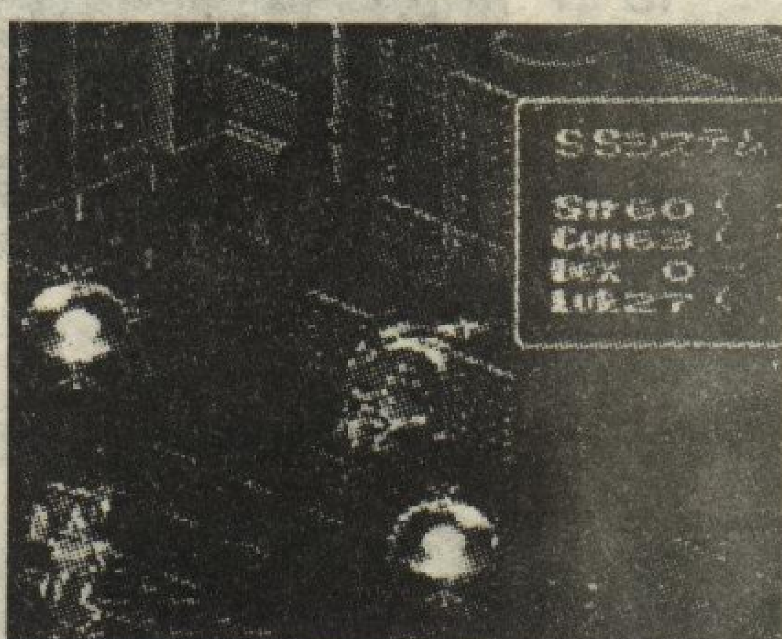
在地下竟还有个巨大的工场，里面有许多类似于ガリバ－的机器人。



ドロッ－与スタア－等级要尽快提高，否则会对战况不利。



消灭所有敌人还是冲到出口处？根据自己的等级决定吧。



敌BOSSツステム防御力极高，敌增援则会从后方出现。ルナルド的飞弹对BOSS最为有效。

在过去的世界中同リミツツ相会

在过去的世界里先见到了年轻时的ルナルド与リミツツ，接着便前往开拓之街与村民对话，得到关于エミリオ医院与空き家的情报。在エミリオ医院，ルナルド的女友エレナ已生命垂危。反复到此医院、空き家及リミツツ的研究所调查，一段段精彩的情节将会相继发生。其中包括“スタア的幽会”、エレナ之死”等几场最令人称道的感情戏。



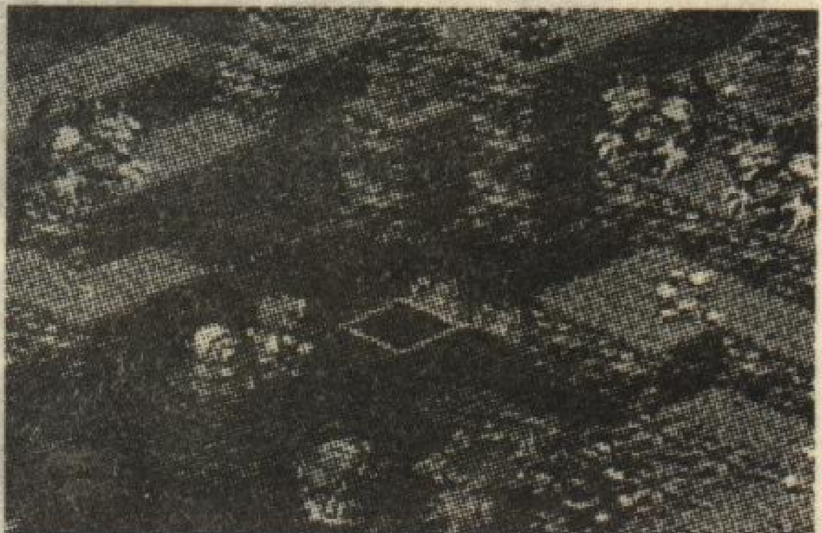
エミリオ医院、空き家、开拓之街及リミツツ研究所间的往返令故事展开。



ルナルド又一次目睹了当年爱侣逝去的一幕，这双倍的悲痛他能承受的了吗？



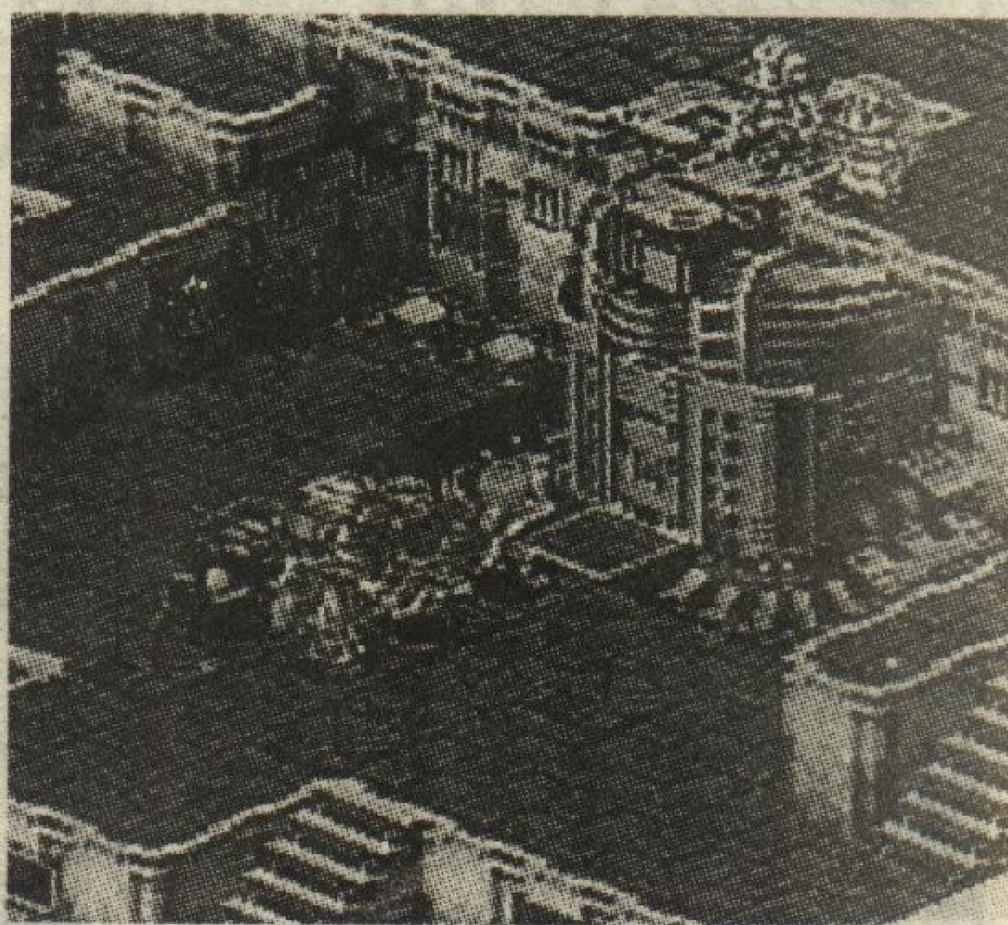
休息后与酒馆中的人对话，空き家方向突然发生了爆炸，究竟出发了什么事呢？



来到リミツツ的家，バテサイト登场，而我方任务是守护40年前的スタア。

到沙漠中突现的塔内搜索

破坏ツステム后被传送到了黄金色的沙漠，而沙漠中则突然冒出了一座高塔。众人来至塔内，スタア听到一阵熟悉的歌声。乘电梯登上顶层，终于见到了リ　ミツツ与スタア的情人マリオ　ソ。战斗中直接攻击リミツツ效果不大，所以还是集体攻击对方两人为佳。这之后，众人便回到了40年前的过去世界。迷雾渐散，故事向高潮发展……



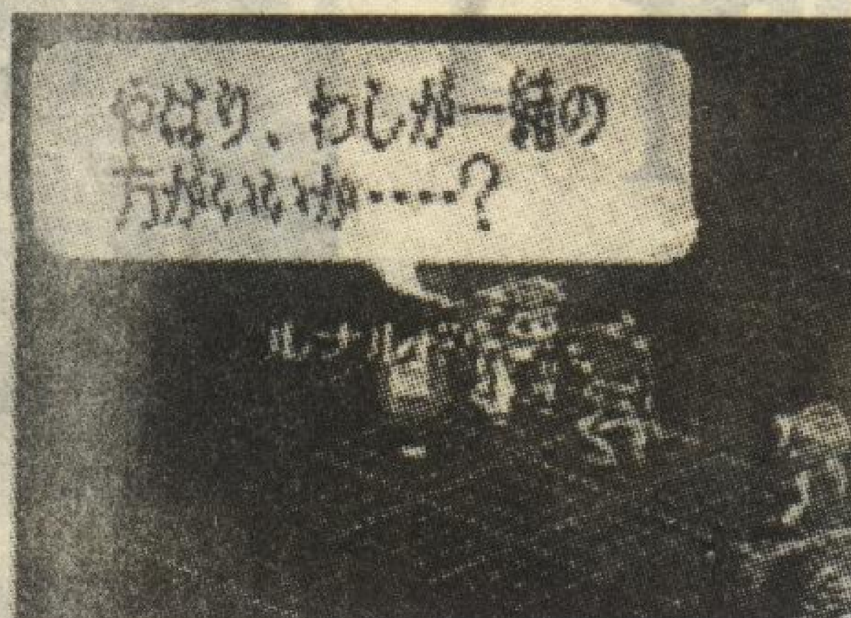
巨大的机械装置有什么作用呢？



沙漠中突然出现的高塔令众人十分惊讶，但更意外的事情还在后面。

通过リミッツ的地下工场进人砂砾之塔

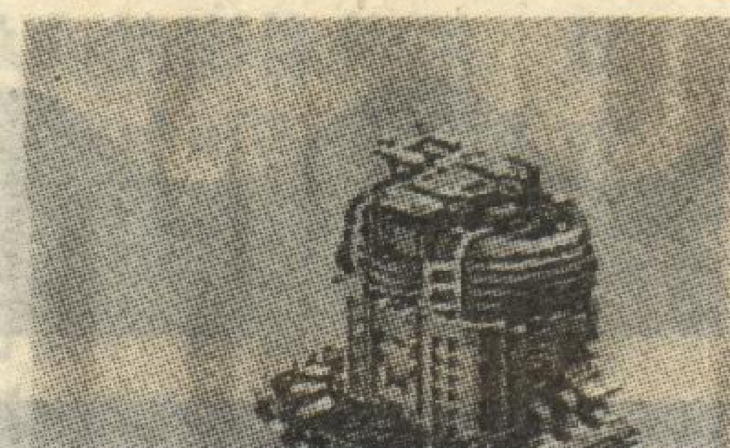
在ルナルド家的抽屉内找到钥匙，然后便可去リミッツ的研究所。打开以前无法进入的地下室入口，下面的结构与现代世界是相同的。主角等一直下去进入地下工场。谁知，在路上ドロッ－又出了事，敌人竟钻入了她的身体中。帮助ドロッ－摆脱了困境，又经历了一场场同以前大同小异的战斗后，终于进入了最内部的控制间。击毁了BOSSツステム后，众人又莫名其妙的来到了大沙漠上，幸好那巨大的高塔依然如故，于是众人便直奔塔顶而去。



只有2人可进入ドロッ－的身体中，建议选ルナルド与主角。



与现代世界相同，ツステム仍是让ルナルド攻击会更有效。



砂砾之塔最上层的时间机器开动了，主角等能安全返回现代世界吗？

游戲終盤的流程攻略解析

乘时间机器来到40年前的世界直至最终决战来临前的攻略，会用以下的流程表作一介绍。这期间的战斗空前的艰苦，等级够高才会有所进展，而取得宝石后将可在ハウソト山学会强力的召唤技，最后的胜利已不远了。

オルガ的街：街中弥漫着毒气并出现了强大的敌人，到宿屋与アイリ对话后得知セルフイ－的行踪。

工事现场：バラサイト唤醒了强大的マツフル，本作中最令人心惊肉跳的一场战斗开始了。

开拓之街：酒场中的隐藏通路无法进入，需从エミリ－ナ处得花的种子，然后将种子种在火车站前的空地。

树海之底：在这里レオン终于加入成为同伴，众人到最下层救出了セルフイ－

黄金色的沙漠：再次到砂砾之塔顶层使用时间机器前往10年前的世界。

黄金色的沙漠：乘时间机器回到现代世界，在开拓之街将已开放的花朵摘下。

开拓之街：别忘了在台阶下的箱子旁有秘密通道，从这里前往黄金宫殿，找到エミリ－ナ并在深处得悉教皇オリアレス的阴谋。

イサリ之家：进入10年前的イサリ之家，バラサイト却跑到イサリ的身体中。

开拓之街：利用花朵就可进入隐藏通路，来到黄金宫殿的深处，战胜リミッツ后可得到“土のトバ－ス”。

イサリ的家：两次进入其家调查，在现代及10年前见过的バラサイト登场。

オルガ的街：在占卜屋找到セルフイ－，对话后她便消失了。

リミッツ之家：在地下工场中的水晶前调查，其后可将之取得。

黄金色的沙漠：用时间机器回到现代世界，在黄金宫殿内与カ ニ デル战斗。

火山的入口：跟踪バラサイト，开动隐藏机关可进入洞内，在最深处目睹バラサイト变为爆炎之将的全过程。

ハウント山：在山顶オリ－アレス正在举行仪式，战斗时要在5回合内保护セルフイ－。

イサリ之家：进入イサリ的身体中与バラサイト战斗，胜利后可取得“炎のルビ－”。

ハウント山：献上宝石，习得所有召唤技。

黄金色的沙漠：登上砂砾之塔的最上层，开动时间机器回到现代世界。

流水界宫：向更深处进发，见到ウナレフ并在听取所有情报后与之战斗。水的宝石入手。

黄金色的沙漠：登上砂砾之塔使用时间机器，众人回到40前的时代。

梦幻圣院：最终之战

神聖記 II



机种: SFC 厂商: 东海 容量: 24M

序章

·故事发生在拜恩王国，一天当国王正与手下士卫讨论事情时，一个士兵走了进来，乘众人不备之时刺杀了拜恩国王。

当拜恩国王死后，拜恩国就遭到邻国卡利姆国的进攻。王后为了保护王子，使用火炎魔法与敌军同归于尽，依迪王子漂到沙滩，被村人救起。

时光飞逝，转眼间六年过去了，依迪王子和同伴基顿、斯利亚都以长大成人。他们都以学成一身武功，正准备接受老师的试练。

依迪王子进入村中的洞窟，在洞中各处取得宝箱后，在第三层找到老师完成试练。然后回到村中收集情报，在村中左上的房内，从基顿父亲手中得到亲笔信，开始了漫长的旅程。

依迪来到北方的的港口城，城中正在募集对抗卡利姆帝国的战士。在旅店中，与一位居民交谈后，就可以去睡觉了，睡醒后，可得到四样道具。在城中全部逛完之后，回到最初的村子，得知右上方屋中有人等依迪王子，依迪来到屋中从士兵口中得知即将和卡利姆帝国发生战斗，希望依迪会帮助他们，队伍来到港口城，和长老交谈后，战斗就开始了。

我方战舰会把敌船拦住，把头一批敌人消灭，然后和敌船的首领决战，将敌人打倒后，我方的船队会行驶到敌人的港口，在港口中间的房屋中，斯利亚可从一位老者那里学到魔法。



依迪回到街中，在酒吧前的男人口中得之酒吧的老板知道重要的情报，和酒吧老板会面后，他告诉依迪，在街道右下方有个男子会带他们进入地下道。依迪依上所说的去做，果然进入了地下通道。

依迪进入地下道后，在2F中可得到不少宝物，在3F遇到了依迪王子的近卫士兵亚达，突然间敌军士兵也出现了，亚达冲上去和敌军战斗，依迪走到原本属于自己的王宫，收集完宝物后，走到最高的一层，见到当年救过王后和依迪的兵士长，交谈后他也成为了同伴。

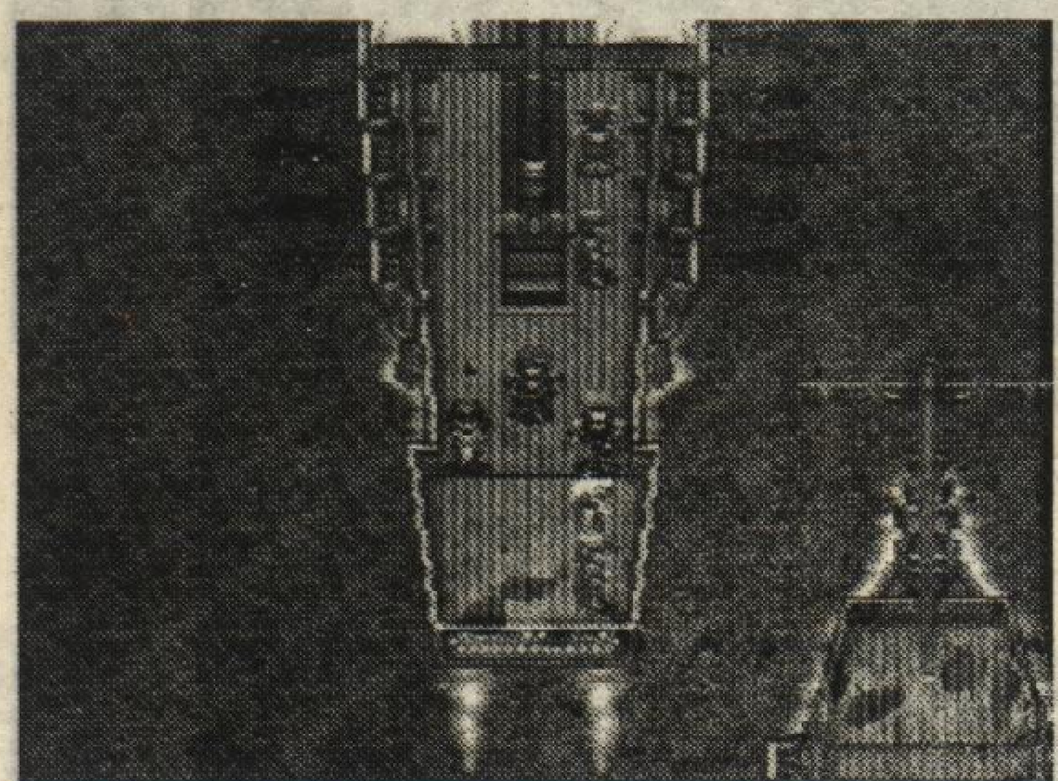
队伍来到了城中四下打听了情报得知东方有一座宫殿，于是依迪一行人向宫殿进发，在宫殿最底层的墓碑前与依迪的祖先会面。从祖先口中依迪得知自己背负着拯救世界的责任。

队伍再回到地面，在左上方的房间已能进入，在第一层房间会遇上帝国的魔法师，将他打败后，他会逃走。依迪众人跟着他逃跑的方向追去，不久来到一个大厅，遇到一皇帝，皇帝在交谈中，承担了一切罪名，其时真正的罪恶根源是魔法师。

依迪众人走入上方大门的房间，此时依迪会与同伴分手，由传送器传送到另一个世界中开始新的旅程。

画面一转，玩者要控制第二个主角丽雅和卡特。两人为了治好公公的病，而开





始找寻草药。在村中用5000元买一匹马，出村后上马来到东北方的洞中。

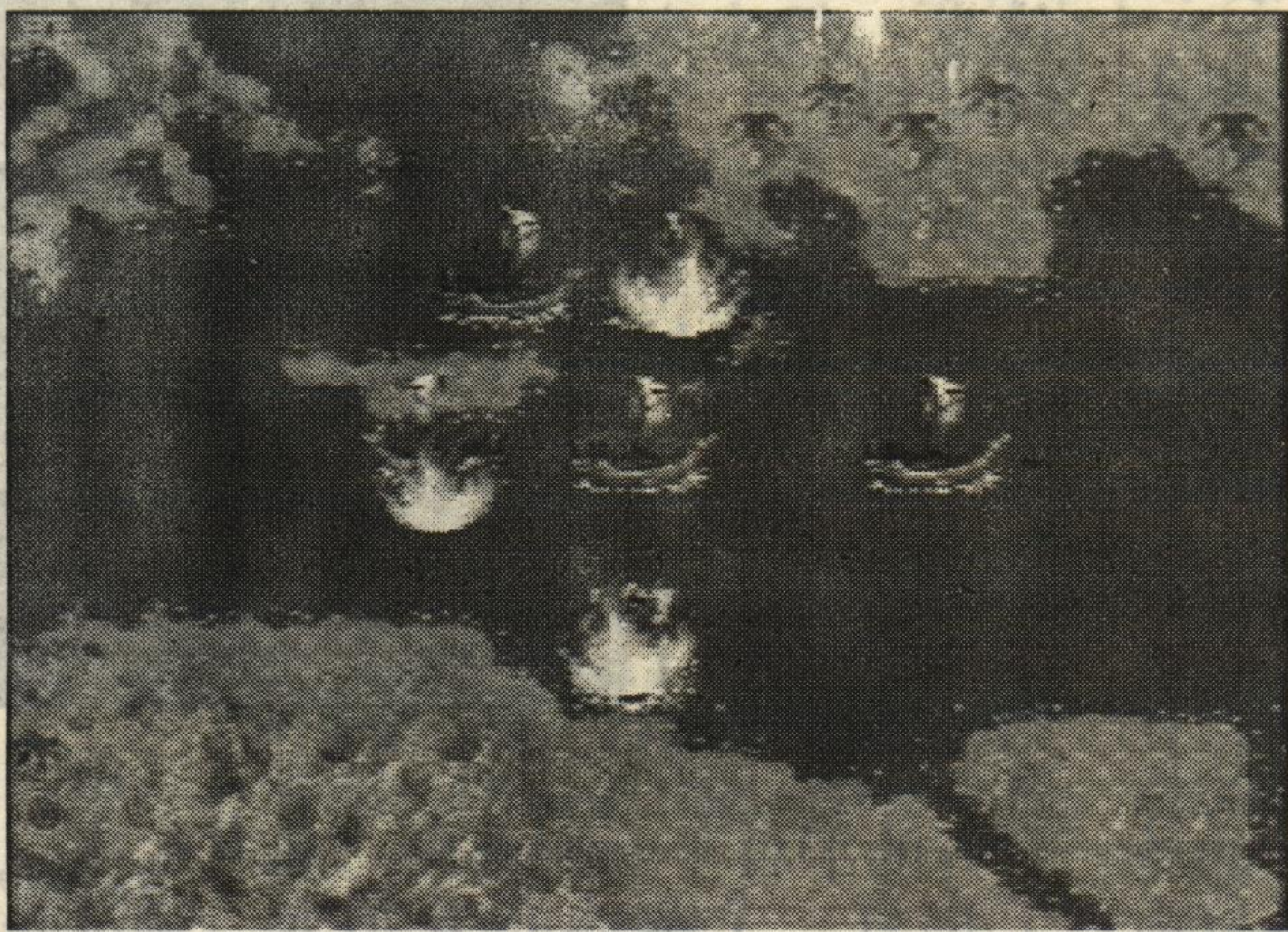
两人穿过森林来到瀑布中，在洞里遇见一个像死神的同伴，在瀑布外调查后发现出口，再向前看见一块巨石，将石块推下再向前走就可找到草药了。

虽然得到草药但是丽雅的公公坚持不住而去世了。丽雅把公公葬了之后，和同伴走到一洞中会见到八龙之一的土之龙，将它打倒，就可离开此山了。

再向西走，进入城中得到北方白虎二重塔是魔道师藏身之处的消息。丽雅来到二重塔，先由左方三角标志传送到右边的塔，再经过几次传送来到大魔法师的面前。从魔法师口中得知冥界有异样，突然后方结界中出现了怪物，经过两次战斗终于击退了怪物，但是丽雅却被怪物捉住跳入了结界去了。

第二个主角的故事告一段落，今次的主角是格斗家“力巴”，在城中东翼右下方的屋中找到同伴小丽，两人在村中得到情报后，出城后走到东北方的魔道场，死神会成为同伴，接着回城中休息。再到城中的斗技场，把对手击败后出城，去西北的试练的塔。

队伍进入塔后，右方的一扇门已经打开了，可让“力巴”进入，其中的墙是有暗道的，拿完宝箱后，在这里“力巴”一定要由传送器出塔，回到城中，打倒第二对手后，再到修练之塔，进入左方的门，拿到宝物，由三角传送出城。“力巴”回到城中，去竞技场，击倒擅用剑的对手，休息后，去修练之塔，进入左上方的一房门拿完宝物，再回到城中竞技场去，把对手击倒，回到修练塔进入最后的一扇门。



“力巴”等人再次来到竞技场，打倒最后一个对手后，“力巴”就会被本城的国王召见，国王给“力巴”一件首饰，跟着去东边上方的屋子，把首饰交给绿发的男人，再回到城中见国王。

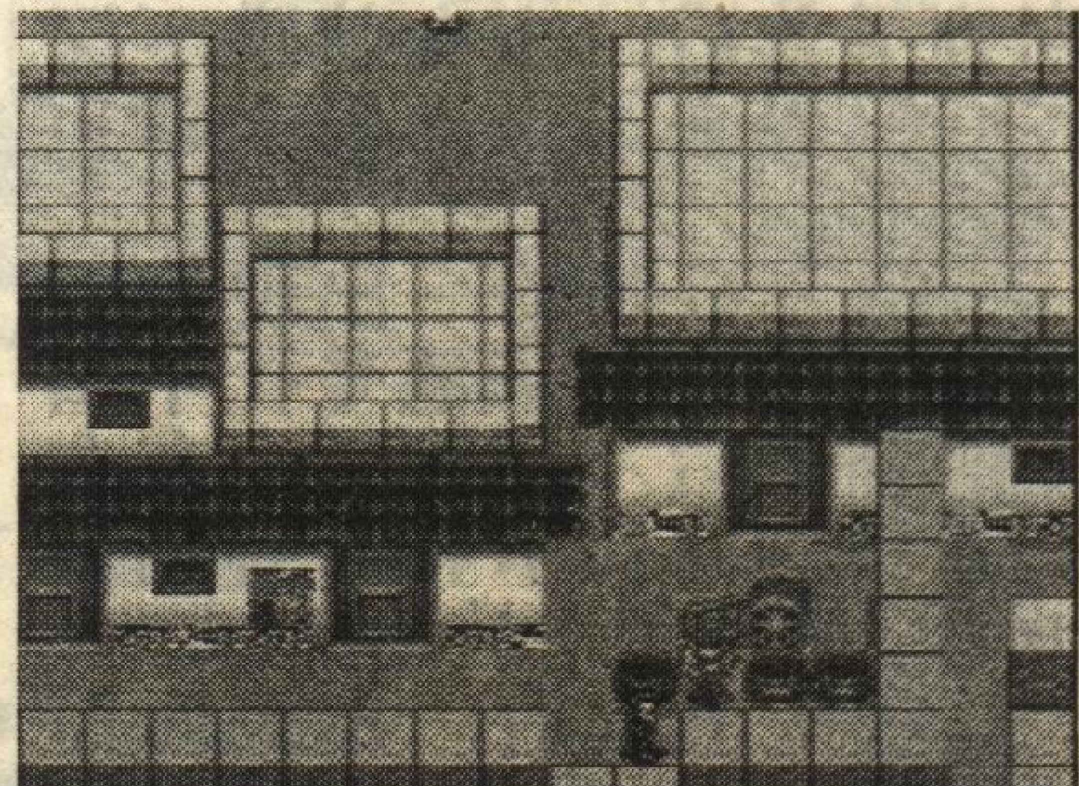
进城后发现国王竟被催眠，而东边的屋中也发生火灾，“力巴”为了争取自由，不得不接受和放火的人决斗，由于“力巴”不忍心下手，国王拿“力巴”的弟弟来威胁他。

“力巴”始终下不了手，幸好放火的人被援军救走，“力巴”将六名士兵干掉后，“力巴”的故事也暂告一段落。

故事又转向依迪王子，依迪王子一直向上走不久进入一个洞窟，在洞内发现丽雅正在和一头怪物搏斗，依迪王子拨刀相助救出了丽雅，两人互诉原由后，两人结成同伴再向前走，在瀑布的地方遇到了八龙王的第三只，将其击倒可得其能力。继续行进由传送器传送到沙漠一片的地方，队伍先向下走U字形来到一条村庄，在右上方和老者交谈后，会发生有趣的事情，休息后，队伍离开村庄向上方走，即可到在达帝国。

依迪一行进入帝国城中，便看到力巴被士兵拖出城外的路中，依迪上前帮助，力巴的同伴也出现，合力将力巴救到东边的秘密房间休息，和他交谈后得知奥图将军正准备反抗帝国，于是队伍出城后，向东前进。

来到了帝国关隘，在村中找到奥图将军互相交谈后，便回到力巴那里，而力巴的伤势也痊愈了。





在家商量后，将军与力巴加入队伍中，装备好一切后，一行人向王宫进发。

队伍在王宫里的下层找帝国的王帝。奥图将军、力巴和主角针对帝王的争议，在没有进展之际，可恶的魔道师在石柱前现身，和帝王争执起来，将帝王变成一头大怪物。

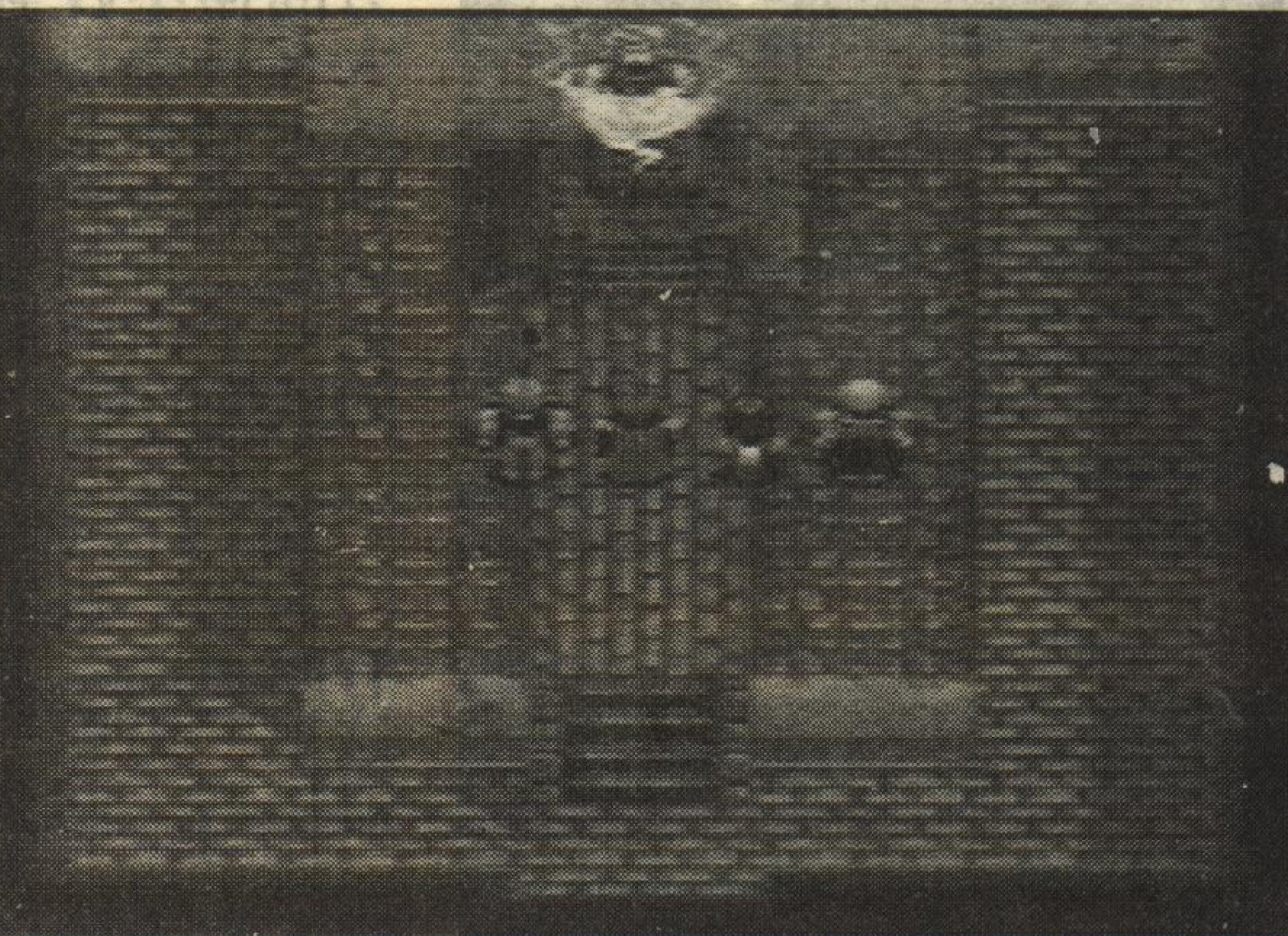
依迪众人将帝王化身成的怪物消灭后，发觉魔道师已不见了，队伍便向下方的石级走到传送器去，依迪本来想自己一个人回到五百年前去，但力巴和丽雅也跟着依迪回五百年前，剩下奥图将军在城中镇守，免得国王受魔道师的袭击。这一章到此完结，画面又再次交代五百年前的故事。

第六章开始，在天界中玩者所控制的第四位主角罗拉和同伴汉加域，两人先在城里打探消息和装备一切，再到城上方的天界殿去，和天帝交谈，然后再回到城中，在下方的万级进入兽圣界。

在兽圣界左边的出口，会进入一森林中，两人一路走，在里面见一个老伯，在他口中得知冥王和圣兽的情报，离开时，八龙之一的圣兽和一少女出现，将圣兽击败便可得到他的能力。大家回到圣兽后，少女就跳下深谷回冥界去了，而第六章也完结了。

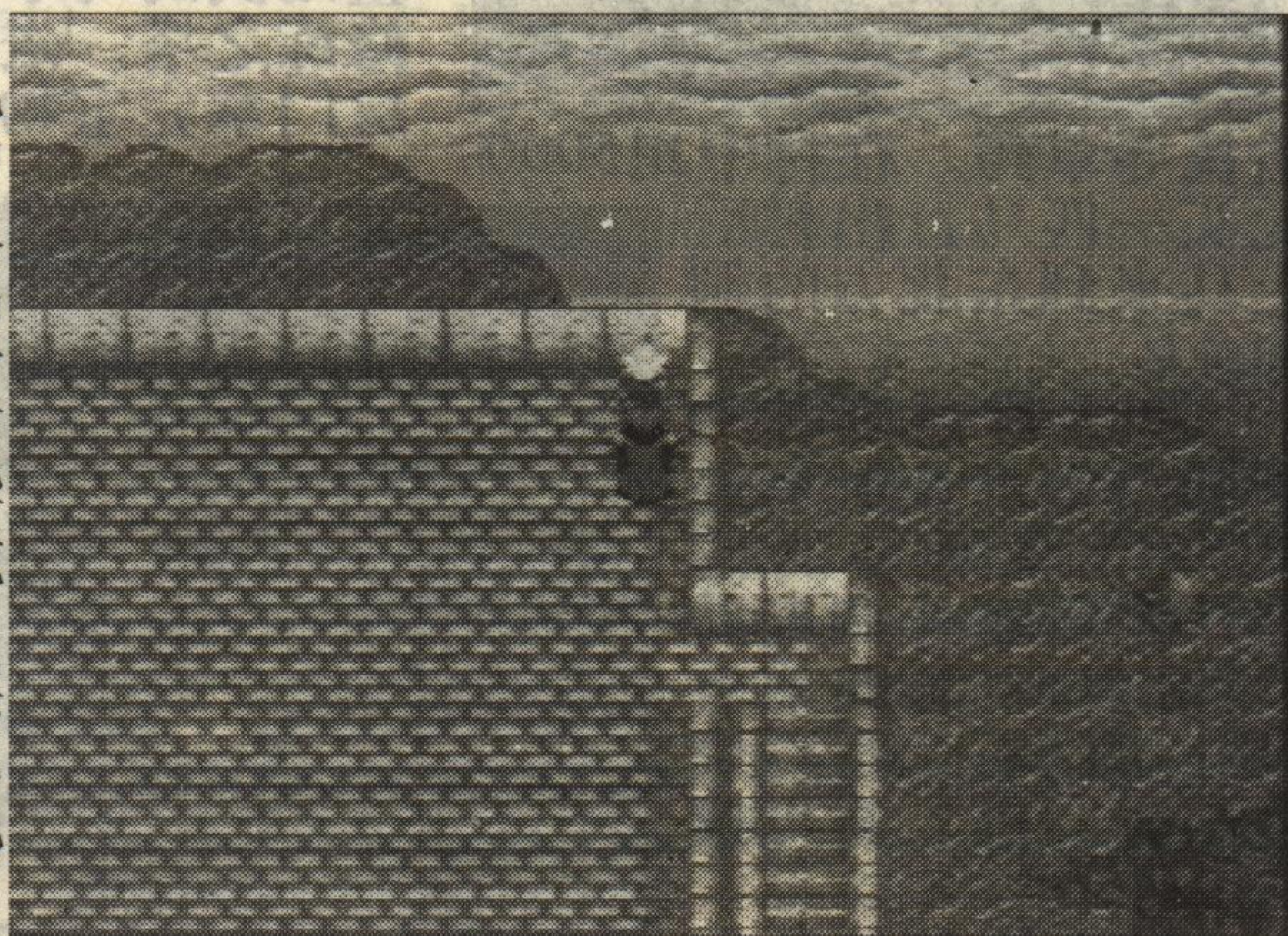
第七章开始，出现第五位主角骑士哥华他受托于国王的任务后，回到村中在右方的找到同伴卡利，再到屋中的二楼找到士兵达杜加。

队伍出发后，走到西面的大镇去，到处打探消息后，在左方的大屋二楼，遇到被放逐的祭司，但士兵达杜加似乎不喜欢此人。于是哥华亲自和他交谈，问完一切事情，出村后向东面的森林，在森林中，一块石版写着"左西边用脚踏……然后南方就"的文字，在尽头按下石掣，再往回走出口便出现，哥华来到一所大屋中消灭了所有的怪物后，回到王城，从国王处拿到通行证。



然后队伍再到西南的洞去。在山顶西面洞中，找到研究所，和博士交谈后，跟着他到下层去，为了不死不老药展开战斗，战胜他后，哥华把博士带入了监牢。

之后拜见国王，回村中休息，但未入睡之时，一名女子走来，告之城中有的古怪，于是哥华与同伴便往城中一行。



在第一层右下角房间已经可以进入地下宫队伍到了第三层见到很多少女被困在牢房中，拉下右方的掣将少女们救出，其中也有一个敌人将她消灭后，博士会出现，并变身。消灭一博士所变的怪物，回到城中质问国王为何会在地下宫时，国王大怒要哥华领十字军出征。哥华没有办法，唯有出征，在注守时，卡利来报告，外族士兵来袭，战斗中达杜被害。画面又转到放逐的司祭身上，交代了一些事情后，第七章亦结束了。

镜头又回到主角依迪王子、力巴和丽雅处三人进战时，力巴被人认出，士兵们冲上来捉住了三人，被敌人用船运回敌国去。

力巴和主角被困在牢房里，但丽雅被人带走，经过和国王的辩论，依迪们可在城中活动。在城中左方的魔神塔，就要爬四层绳索方能上到塔顶，顺序是：右边第二条，第二层和第三层都是左边，第一条及最后的是中间的绳梯。上到塔顶，魔神会完成主角的三个愿望。第一个完成后，依迪未能想到其余愿望，魔神暂时加入队中。

主角一行人出宫殿到帝集去得知在AD1192年东方有座主王城和东南方有龙神殿，队伍先到依迪的城去，在城内的地下道第一层遇到骑士哥华，交谈中出现了刺客，把刺客消灭后，哥华也加入队中。

出了地道，来港口村在酒吧房间，将书信交给国王看，十字军就退兵回国了。但教皇的使者来到要捉依迪等人，幸被哥华救出。并乘船十字军的王城行驶。

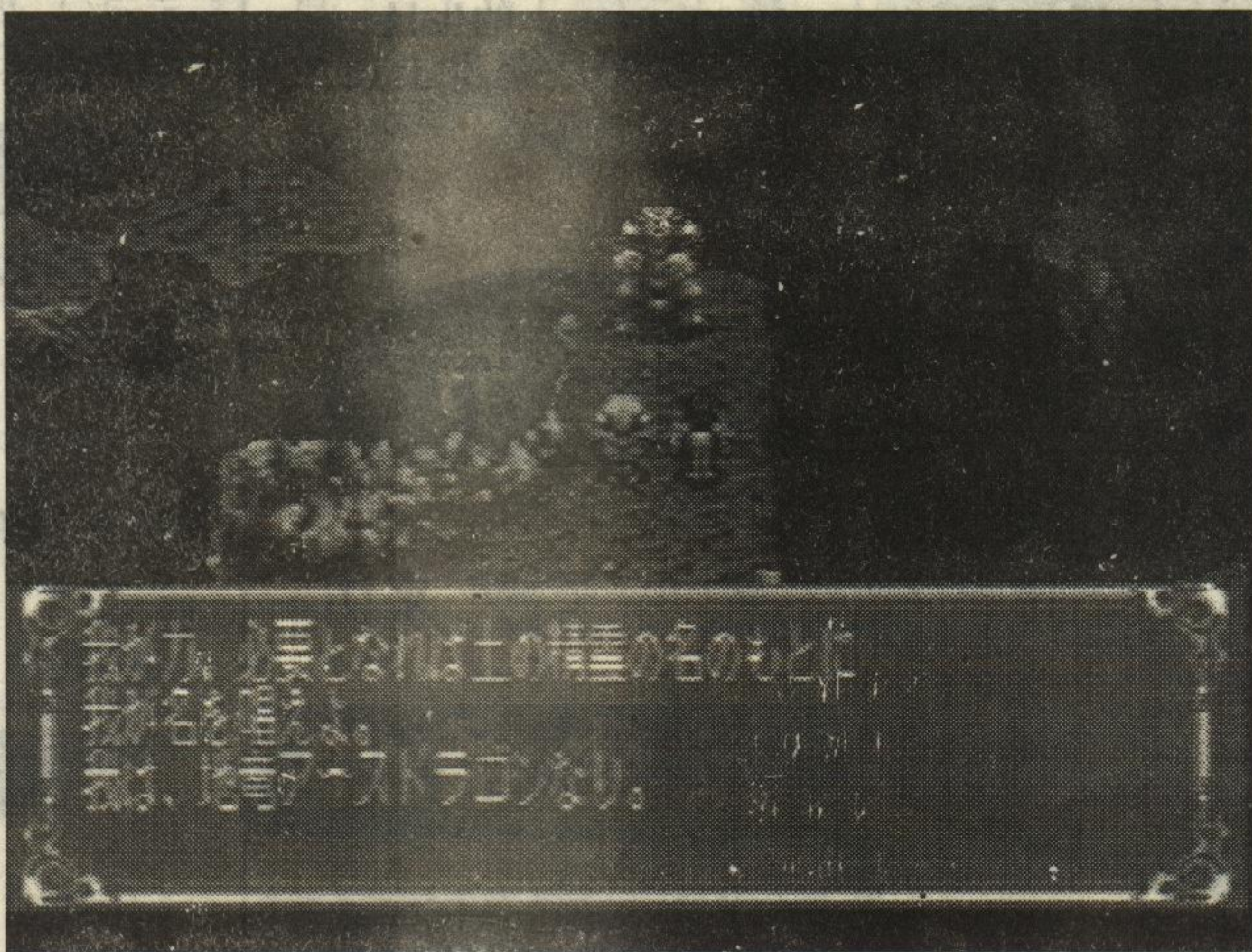
依迪见到国王，得知一

切事情都是魔道师做成，依迪愿意去讨伐他，骑士哥华也加入队伍中。

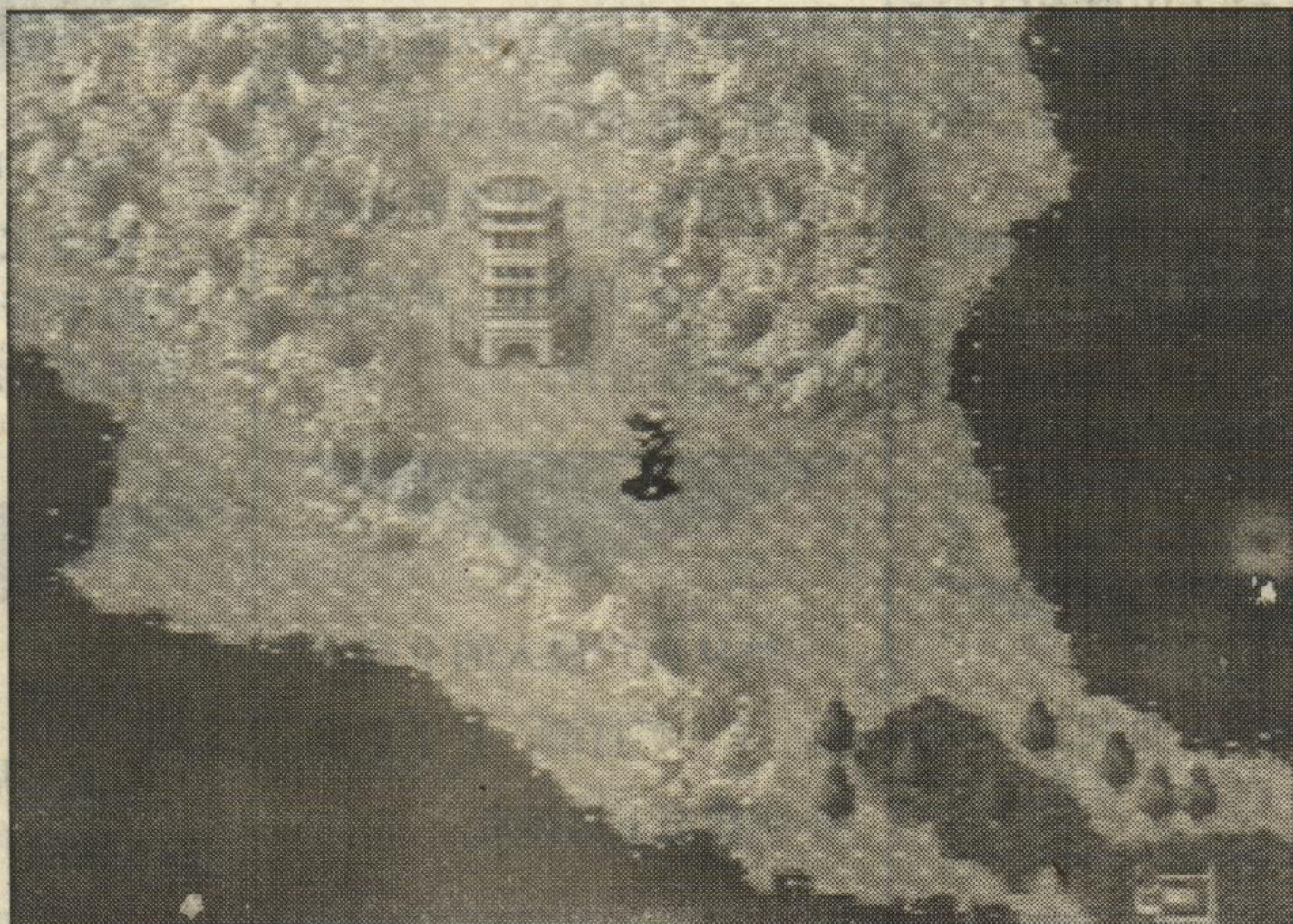
队伍出城后，坐船往东南方，回哥华本身的城去，在西方的村里找被放逐的司祭，但没有找到，他只是留下一封信。

接着再到哥华所属的王城去，在国王的房间里，会遇上魔导士，不料又被他逃跑了。还派出怪物来对付伊迪众人，消灭怪物后，魔导士正在攻击城主。天界的罗拉和汉加域来到帮助众人。

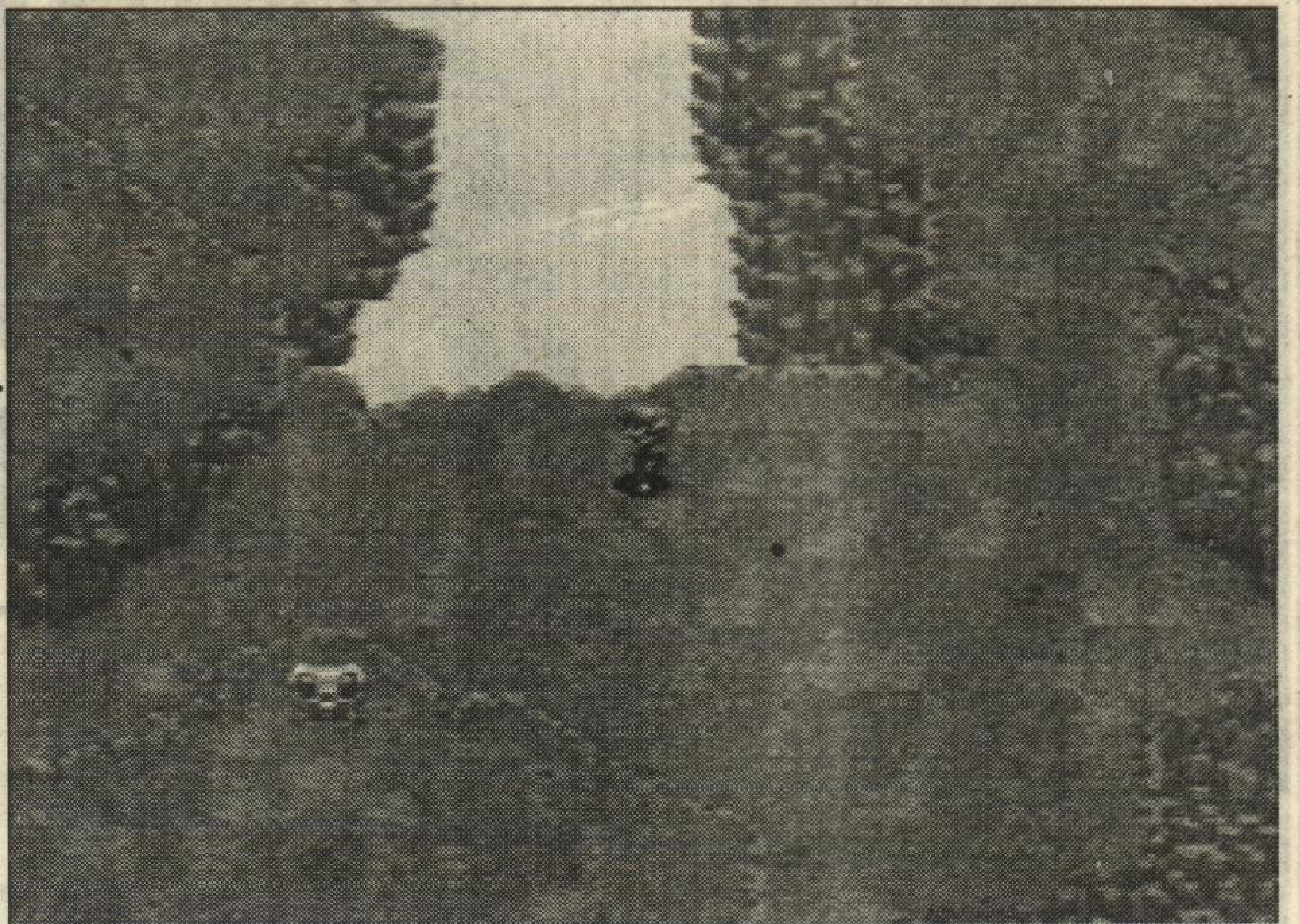
依迪等人听罗拉叙述天界的事情，接下来众人便向东南方的龙神宫去，进入遗迹后，击倒一只飞龙，进入右上方的门，大厅中要对付一只怪物。击倒它后，再向上方的门进入，遇到魔导士，但又给他跑了。



出了龙洞，回阿拉伯城，坐飞鸟后，向日本岛去。到了日本，附近有村庄，进入平京，查问后得知日本右下的岛中是朱雀迷宫，队伍进入迷宫，调查墙壁会出现入口的。很快找到八龙之一火焰龙。将它消灭后，再向上走，又遇上魔导师和少女美雅主角消灭了魔导师的怪物后，和美雅交谈得知下一个目的地。



乘坐飞鸟向中美州去降落向西走，此刻只有依迪和丽雅，其他人向南飞到丽雅的乡村中的神殿去。消灭最后八龙之一。



消灭神兽后，飞回二重塔内，结界已破，接下来众人飞往澳州西南的孤岛中的兽王迷宫里，村中打探情报之后进入村上方的洞中。

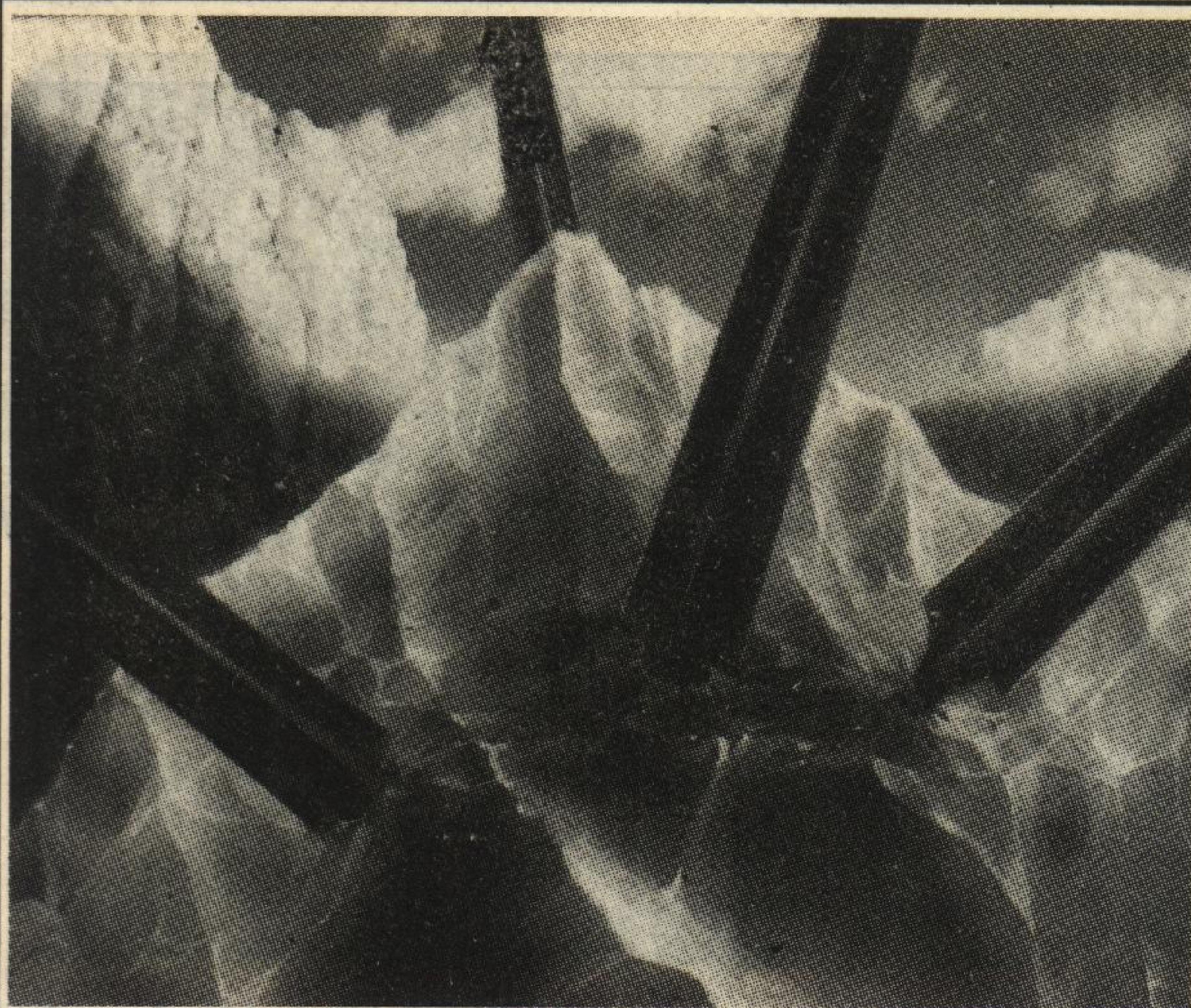
在洞内终于找到魔导士，当他想破坏水晶时，众人一拥而上夹攻魔导士，突然发生了地震。依迪赶到时，魔导士利用怪物又逃掉了，众人又向右上方的洞中去追魔导士。队伍走到尽头便遇上魔导士，魔导士正在威胁美雅，经过苦战，魔导士再次变身，大家合力将其击倒。

众人回到大魔法师之处，便决定往冥界去，画面一黑，队伍便来到冥界了。然后到处打探消息后，再到上方大屋中休息一晚。第二天，依迪众人到左下方的屋里。由石级进入冥王宫，一进入便要先对付一只怪物，消灭它之后继续前进，终于来到冥王面前，冥王说了几句话就消失了。

离开冥王宫，走上右上方的转移点，来到一村中，遇到冥王王子，在屋中交谈后，出现怪物，战胜后，美雅和冥界王子回到冥界去了。众人接着进入中间位置的洞去，一直走了很久在路上又消灭了许多怪物，终于到了出口，竟遭到冥王的袭击，冥界王子和美雅出现救了依迪等人。

真正的战斗开始了，亦是最终的决战，冥王的实力不可小窥，费尽周折终于消灭了罪魁祸首，世界又恢复了和平。

责编：BAEK



黑水晶傳説

机种: SFC　厂商: BANPRESTO
容量: 32M　类型: RPG

《黑水晶传说》剧情极具自由性，可以说是到现在为止SFC中自由性最高的RPG。自由性的提高，使整个故事及情节分歧时充满乐趣，而且吸引玩家再次进行这个游戏，去玩全其中40个情节。

在《黑水晶传说》的40个情节中，每个事件的发生都要有其特定的发生条件。在此，我们刊出40个情节中的12个，请诸位玩家在游戏中参考。

情节

リニンア与ギヤント

发生条件

在游戏开始地点トムリア の街的酒吧中与幼时玩伴リニア交谈，事件发生在开场事件中被父亲ガラハド命令去买酒，而向酒吧前进。

进入城内酒吧中时，见到从小一起长大的ソニア，与ソニア展开交谈。

ソニア以酒为酬劳，要求主角到城北的バファ山去采“マルカリの花”。

在バファ山顶等待日出，就能从开遍山谷的花丛中，辨别出真正的“マルカリの花”。

主角必须选择采花或不采花，但无论结果如何，故事仍会继续进行。笔者建议各位不要采花。

回到酒吧，再和ソニア交谈，内容乃有关山顶的“マルカリの花”。

从ソニア处获得“お酒”及“花の首饰リ”。只要不采花而谈论山上的某事情，即可获得项链。但即是采了花，又要超过ギヤント的生日一星期，就无法获得上述道具。

情节

.バルモア来访

发生条件

ギヤント回到自宅后即会强制发生，这将会是一次决定性的会面。

在ガラハド委托买酒而出门后，再度回家，但门在早上八点以前都会上锁，根本无法入内。无论玩家先进行此事件还是ソニア的事件，故事都仍会继续进行。

被从窗户侵入的歹徒バルモア打倒，并于意识不明状态下被抓走。

于ウアイン洞底惊醒，试着逃出洞底。此时若选择“仕方がないろ，-绪レニ死のラ”，会与バルモア同归于尽而结束。

在不信任主角的バルモア眼前放下配剑，以获得他的信任。选“濮の目をてレれ”ご战斗，主角可重复攻击来累垮他。

自洞窟出口垂下常春藤解救バルモア。虽然不管他也无妨，但超过一星期以上就会结束游戏。此外，若在床上再度选择不理他的话，主角就会被进入屋内的バルモア打倒，使游戏结束。

与バルモア一起踏上冒险之旅。但ソニア的事情若未结束，故事就不会向上推进。

ソニア发现ヤント的遗书后追到港边，并加入冒险行列。

情节

仿冒大王ポポイ

发生条件

必须到フスラル の街的グランバル美术馆，并进入顶楼装饰着“夕日を見る女”之房间。

在グランベル美术馆“夕日を見る女”的房间中，与凝视绘画的ポポロン交谈。

当他与管理员争执时出面帮忙，他就会请主角到他家以表谢意。请不要推辞。

ポポロ的祖父ポポイ・ノツビ是有名的仿冒大师，而美术馆的“夕日を見る女”正是ポポイ绘制的赝品。

ポポロン会要求主角把他们手边的原作与美术馆的赝品交换。若连续拒绝2次，事件即告结束，ポポロン也不会成为伙伴。

入夜后再度到他家，并与ポポロン一起带着赝品朝美术馆前进。

正当两人想调包时，却被管理员逮个正着，并引出大误会。

虽然两人作了说明，但仍被当成小偷，最后他们逃出美术馆。

虽然成功逃脱了，但是ポポロン带回的却为赝品。

在バルモア邀请下，ポポロン会加入我方行列。即使不在此处拉他，只要之后再去ポポイ家拜访，就能使他成为伙伴。

情节

チャラン及ポラン

发生条件

在新冒险区サルタン の街与酒吧内的女孩バンブキン交谈，事件立即开始。

从ロゼ－ヌ の街乘船前往アルカノン岛。崭新的冒险将展开。

到达サルタン の街后，先到酒吧找一名叫バンブキン的女子谈话。

受委托寻找走失的チャランポラン。此时若为一定程度的坏人，就无法受到委托，请注意。

前往ヴアルカノン岛上的三个城内公园，将会在其中之一发现正在捉迷藏的チャラン(或是ポラン)。

从チャラン或ポラン的口中得知，ポラン或チャラン正在ウバ の洞窟。

自姐妹的党羽得知到情报后，前往いすとら－の街西北方的フ－バ の洞窟。

与洞窟内的イバ－ン决斗。打倒他才能救出チャラン或ポラン。输给他就完了。所以请大家小心。

事情解决之后，火速赶向サルタン の街西北的バブキン の馆。

バブキン为了答谢主角，叫主角可以带走馆内的道具及背包。

离开馆邸后，チャラン与ポラン从背包中跑出来，要求加入。

情节

前往お化の ミミジ－沙漠

发生条件

チャラン与ポラン加入后，进入トキア の街西方的沙漠入口，此即利用之部分。

前往トキア の街正西方的ポポッサ的沙漠。

お化の ミミジ－出现，他会委托主角寻找掉于沙漠某处的天国の カギ。

在广大沙漠上遭遇第五次狂风沙时，会被强制卷进地狱。

死神ブ－リ－出现，但他为了用消耗战术，在叫主角追过来之后立即消失。为了找到ブ－リ－并决战，必须于地狱搜寻。

找到ブ－リ－后战斗，共有“普通にす”“圣水にす”“记得して，かう倒す”三种模式。选劝降后打倒他，会形成ミミジ－阵亡，而其他人获救。沙漠成绿洲。

回到沙漠时，ミミジ－会出现，并于道谢后飞升天国。

可获得强烈武器“アルラウネリ－ト”。

情节

水龙 の鸟

发生条件

于フア－レル の街听到情报后，前往东北方的エクスバ－ン城，与国王对话。

前往フア－レル の街，向群众打听水龙的情报。最好能广加侦询。

前往城东北方的エクスバーン城。和此国王交谈，或许能将事态改善。

谒见エクスバーン城国王，聊一些关于水龙的内容。誓师打倒水龙后出城。

利用トキアの街前方港口的船，前往水龙所在之岛。

在小岛北方的水龙洞窟中与水龙战斗，打倒他后，“きれいなウロコ”会掉下来，但要是拿了鳞片就不会有以下情节发生。

回到エクスバーン城向国王报告，就可以获得一万金币。

情节

かろくり凡太朗

发生条件

于“ワサワサさ人の大事”事件结束后，チャラン与ポラン侵入シエルン街的美术馆。

夜深人静时，悄悄潜入イルマシエージアムの馆内。

到馆内最深处的房间，并与突然置于各处的凡太朗接触。

チャランポラン虽打倒了凡太朗，但凡太朗却因此动了起来。

凡太朗所言，他乃负有特殊使命的人，此时主角若不相信凡太朗的说ギヤント为坏人而跑出シエージアム的话，从此后凡太朗将永不会成为同伴。

无论相信与不相信凡太朗说的ギヤント为好人，他都会加入。

情节

复活的水龙

发生条件

打倒水龙后不捡鳞片，即可受国王赠与一万金币。经过一个月后，再回去捡龙鳞。

到水龙窟后，再度前往有“きれいなゥロコ”之场所。

水龙再现身，但他说他是由鳞片重生的水龙，并有求于主角。

他请求主角向ウオンデル山的贤者传达水龙重生的消息，并寄放鳞片。之后，大家向ウオンデル前进。

到达ウオンデル山山腰时，鳞片产生反应，贤者现身。

贤者要求把龙鳞还给水龙。之后，选择きフし话をく就可以听到12女神的话。

再见水龙，并将贤者寄放的“マジツクボーション”交给他。

水龙为了答谢而赠与“ラゴンキラ”“ラゴンアーマー”与“ラゴンシール”。

情节

ギヤント的打工

发生条件

于レジアの街酒吧中与酒保交谈，但只于六月内有效。

与酒保交谈，他要求主角来店内帮忙。要下决心来酒吧内打工。

依序处理店内所有客人的点酒单。工作虽然单纯，但绝不容大意。

接完所有点酒单，再度与酒保交谈。之后，将决定主角命运。

若没有弄错半点酒单，可获约100枚金币。如果有失误，就只能得到10枚金币。

情节

与キヤサリン重逢

发生条件

于游戏开始四年之后，向住在イストラの街某家的男人交谈即可。

据イストラの街的男性居民而言，得知每当要拆除モンザメー宅邸时，就有事故会发生，十分令人伤脑筋。

受托前往モンゴソー宅邸时，遇到被此房中散出的妖气所吸引的リヤン与ショーレン。

因为リヤン与ショーレン出现，使バルモア惊慌失错。为了想逃跑，他跑过栅栏，独自进入宅邸。

一行人追了上去，但却发现バルモア倒于宅内一楼，不管他被什么东西袭击，都应注意。

ファイアボール，也就是火球袭击。一行人得知自己被困于屋内，打消单独行动的念头，改为集体体行动。

正当大家被奇怪声音所困时，キャサリン的亡灵会出现。虽然他是亡灵，但却是好人。

进入“ピアノの部屋”并碰到钢琴后，ギヤント立即昏倒，醒来后发现チヤラン、ハート，クラブ已行方不明。

进入“血の壁の部屋”后，亡灵出现。昏迷的ギアント苏醒后，发现ポラン、ダイア、スバート消失无踪。

在“タンスバーティの部屋”受亡灵邀舞，主角虽然躲开了落下的吊灯，但ギヤント却昏倒ポポロン、ジヨ-カ-、バリバリ也行踪不明。

进入“岚の部屋”后，ギヤント等人被吹到墙壁角落中。一醒来，发现バルモア、リルワフイ、リンクル、ジエヌビエ-ジ等都已不在身边。

靠近“颜の部屋”正面墙壁，墙的一面即出现脸孔，ギヤント也昏倒。虽后来发现ンブシ-、バブロス、バンブキン、ソナポンブ行踪不明。リヤン及レン变成同伴。

リヤン在“铠の骑士の部屋”挑战并打倒骑士。ギヤント因奇怪声音而昏倒，醒来后发现ブロンキン、バンホルム、ウキ-タ，凡太郎都失去踪影。

进入“炎部屋”后，ギヤント预见火灾现象。起来前来帮助的シヨ-レン被变成妖怪而与主角战斗。ギヤント后来恢复意识时，ホツカム-ル、ビビ、ババ、ポ-テル、ジ-ソイ都已失踪。

ソニア于“魔物の部屋”遭附身，ギセント则被打倒。リヤンシ及レン亦被打倒。等ギヤント再醒来时，发现ソニア、ブンブ、バツトヤン、ババル等人早已不知去向。

通过以上所有房间的事件后，主角会于受损的楼梯前面受到强烈光芒的包覆。

当在阁楼遭袭时，キヤサリン出手相救。此时恶魔教信徒バ-ンスタイン出现，并展开战斗。一旦败北，游戏则结束，所以必须赢。

打倒ンスタイン后，キヤサリン即前来道别。主角惊醒时，才发现自己原来是倒在宅邸外。

情节

天下第一名厨决之战

发生条件

前往オルフオマタの街，进入餐厅后即发生事件。

进入餐厅后管理员会走向主角。如果选择吃饭的话，就可以进入里面。

只是一般用餐并不会发生事件。故若身边带金币不足50个，或钱不够付帐，都会被赶出去デンブシ-登场，并说要请主角吃点东西。主角可选择吃他的做的菜。

シエフ出现，并挑剔デンプシ-所做的菜。他说ンプシ-如果有种的话，就参加天下第一名厨决定战一决高下。

于9月27日到10月6日之间到ビテ-ジの街西北方的キツチンスタジア，报名参赛并领取“食材リスト”。此外，必须向城内发明家购买“アイスク-テ-”

尽可能收集分布于世界各地的做菜材料，于10月7日8点以后朝キツチンスタジア迈进。时间限制非常严格

材料未达5种即无法参赛，5种以上则确定可以参加决赛。必须于城内过夜。

隔天早上管理员会来迎接デンブシ-。ギヤント等人也会前去加油。

决战开始，一小时之后即进行评判。各位要干的只有等待。

冠军由ウヤン・ブ-レ的シエフ或デンブシ-其中之一获得。

デンブシ-获胜机会依据有10种做菜材料中的几种而决定。如全拥有就一定会赢。但不论结果如何，デンブシ-都会于之后旅程中同行。

情节

精灵王国

发生条件

游戏开始后五年，与デゼルの街之女子交谈，此时要有フロンキン、ポポロン及スビ-カ-。

和女子对话，得知城郊有不可思议之门。

依据情报向城南行进，赫然发现平地中矗立一扇门。

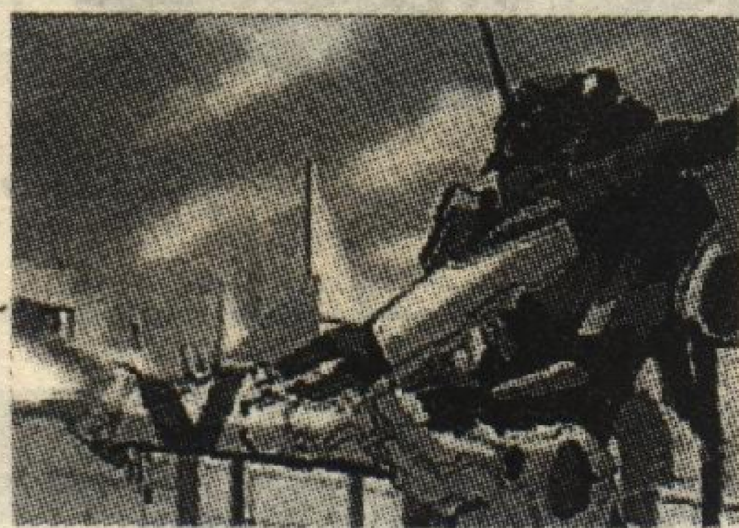
门内发出微弱声音。チヤラン及ポラン使用スピ-カ-后会听到求救声音。

下转53页

新世紀機神戰記

完全流程攻略

类型AVG 机种SS 厂商GAINAX 媒体CD-ROM







1995年10月4日至1996年3月27日，日本各大电视台公开播映一部26集的动画片，该片放映不久，即好评如潮并成为九五年度最受欢迎的动画片。这部由GAINAX企划并制作、名为《新世纪エヴァンゲリォン》的动画片，叙述了未来世界中一个14岁的少年碇シンジ的战斗。故事发生于2015年，人类社会中突然出现一来历不明的巨大战斗兵器群“使徒”。在其压倒性的强大力量面前，

人类现有的武器毫无用处。所幸特务机关「ネルフ」针对“使徒”，开发了一种新型人型战斗兵器「エヴァンゲリォン」。但是，「エヴァンゲリォン」的操作者必须是14岁的少年、少女。于是，「ネルフ」专门成立了一个对抗“使徒”的小组：小组的指挥官是乐天派的葛城ミサト；赤木リツコ是EVA的开发负责人；EVA零号机的驾驶员名叫凌波レイ，曾在EVA实验中发生事故遭受过重伤(此女被称为“无口、无心、无表情”，奇怪的是她却是“新世纪”中最受欢迎的角色……)；流·アスカ·ラングレー乃EVA二号机的操作者，是和凌波截然相反、十分火爆的女孩；至于EVA一号机的操纵者便是“新世纪”的主角碇シンジ。

GAINAX最初为“新世纪”制作的游戏是PC上的《EVA COLLECTOR'S DISK》系列，这套CD-ROM与其说是游戏还不如说是“新世纪”的百科全书更为恰当，因为该系列中收录了“新世纪”所有角色的画片集、配音、音乐等，主要是给“新世纪エヴァンゲリォン迷们作收藏的。所以，今年上半年GAINAX与SEGA合作推出《新世纪エヴァンゲリォン》SS版，此番的GAME以全程MOVIE的方式，采用多线式剧情，让玩者自编自导一场新世纪少年战斗传说!游戏从碇シンジ在和十三使徒之一的战斗中丧失记忆开始，随着故事的展开，玩者的每一次选择都会导致其结局的改变。当游戏结束后，可以将此记录保存，一部玩者自己编排的小型动画片便大功告成了!

游戏的战斗分移动、攻击/防御确认、输入指令战斗三个部分

1.移动

在地图模式上根据每次移动的距离，来决定往哪一个方位移动。走到地图上蓝色的部分可以恢复HP或提高「シンクロ率」(即操纵者和EVA的同调机率，此数值越高，EVA安全度和攻击力越高，当数值达到100时，便可以使用必杀技。)；若走到红色的部分时，则会降低「シンクロ率」。有时，游戏进程中会出现「ネルフ」提供的新武器，此刻只要在地图模式中移动到大块的红色建筑前即可取得武器。

2.攻击/防御确认

通过翻牌来决定该回合内是采取攻击或防御。



3.输入指令战斗

在有效时间内，判断出敌人的攻击方式并输入正确的指令，如果指令输入错误或者没能在有效时间内输入，便会遭受敌人的攻击。

文:雪鹰
图:AKIRA



对于初次接触此游戏的玩者来说，要正确地判断敌人的攻击方式并输入指令，必须先在练习版中熟练地掌握其规律后，再正式进入游戏比较稳妥，否则会被这种奇特的战斗模式弄得不知所措。

战斗指令的输入方式如下表

攻擊回合	距离选择	L键	近距离
		R键	远距离
	攻击方式的选择	方向键←	直接武器
		方向键→	间接武器
		方向键↑	必杀攻击
		方向键↓	格斗攻击
	移动	A键	加强移动距离
	选择决定	C键	
防御回合	距离选择	L键	近距离
		R键	远距离
	攻击方向的选择	方向键	和敌人攻击方向所对应
	防御方式的选择	A键	AT有
		B键	AT无
	选择决定	C键	



初号机的操纵者.碇ゲンドウの独生子.从小与父亲分开居住.访问第三东京市成为"ネルフ"的一员.性格内向.是拥有极细性格的男孩.

(CV/绪方惠美)

主角——碇·辛吉(シンジ) IKARI SHINJI:EVA



(セカンドチルドレン)搭坐二号机.是日本与德国的混血儿.国籍是美国.14岁就于大学毕业的天才少女.

(CV/宫村优子)

流·飞鸟(アスカ) SOURYU ASUKA LANGLEY



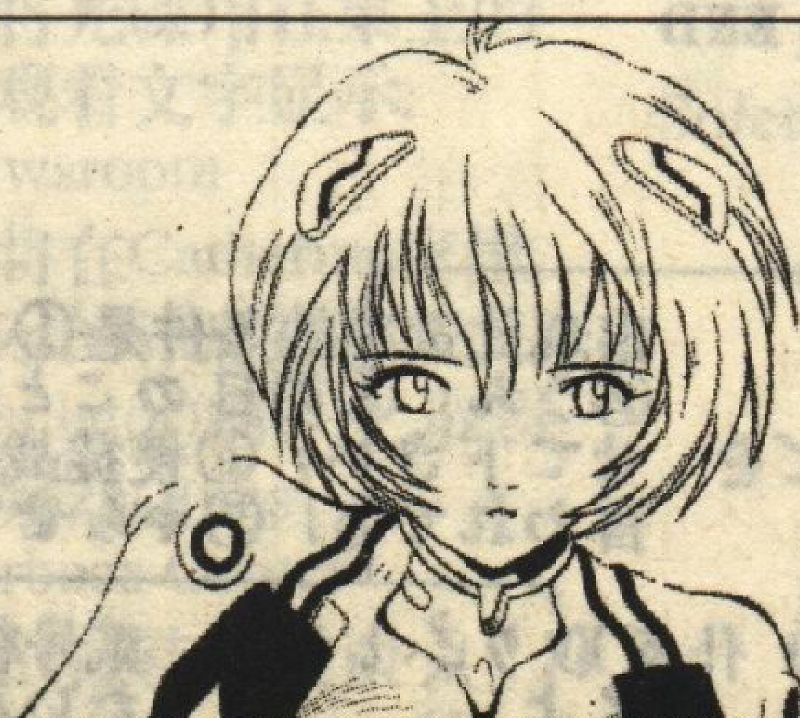
"ネルフ"本部战术作战部作战局第一课所属是2000年南极考查队遭遇"セカンドインパクト"后唯一的生存者.加入"ネルフ"的目的是为父亲报仇.

TATSURAGI MISATO

如同碇监护人的葛成，她是作战指挥.

--CV/三石琴乃

(ファーストモルドレン).EVA零号机的搭乘.过去的记忆好象都被抹消.她最重要的物品是ゲンドウ的眼镜.对于碇父子都持有特殊的感情(CV/LIN林原)



颇受欢迎的女主角凌波·莉(レイ)

AYANMI REI



"ネルフ"本部技术开发部.技术一课所属.EVA的开发计划的责任者.作为科学者所特有的冷静.与MISATO是大学的同窗好友.而她与碇ゲンドウ的关系是……

(CV/山口由里子)

赤木铃子(リツコ) AKAGI RITSUKO

EVAGELION

基本流程图：

アスカ之战敗北

わかった，行くよ　　やっぱり…やめとくよ

アスカ之战胜利　　アスカ之战超过限制时间

ごめん　うん　賑やかなところへ　人气のない场所に

そうはいうけと　　明日のことか

（首战超过限制时间）

仕方ない…行くよ　　ヤハイ、逃けなきゃ

わかった、乘るよ　　乘りたくないよ

いやなものはいやた！　　无理さ、战うなんて

先鋒をおらせて下さい　　いきなり战いなんて

出てってやるこんな街　　でも、とこへ行けは

使徒战胜利

首战アスカ时敗北此番再度负于使徒

END

君たち…谁たい？　　君たち…乐しい？

使徒战敗北

そうだったのか　　そういわれでもなあ
アスカ战敗北

うまくごまかさなきや　　はっきりさせとこう

何のことか判らないよ　　まいったな…　　もういただ！

どうしようもないよ　　仆が行ったって…でも

END　　END

待ってよアスカ…さん　　委员长，待ってよ

アスカ…さんはどう？　　委员长に頼んみるよ

わつかた，行くよ　　仆は…行かないよ

使徒战强制性敗北

行くよ、委员长　　委员长の側にいるよ

END　　END

そんなと言われでも…　　どう战えはいいのか

仆には无理です　　やらせて下さい

END　若首战アスカ失敗，此战胜利即END

若首战アスカ胜利，

…击つよ，绫波さん！　　仆にはでをないよ！

END　　END

出现此选项的条件是①首战アスカ胜利；②うん；③明日のことか；④先鋒をおらせて下さい；⑤使徒战敗北；⑥そんなと言われでも；⑦やらせて下さい

仆を取り乘しに行くよ　　貳号机に乘りたいんです

END　　END

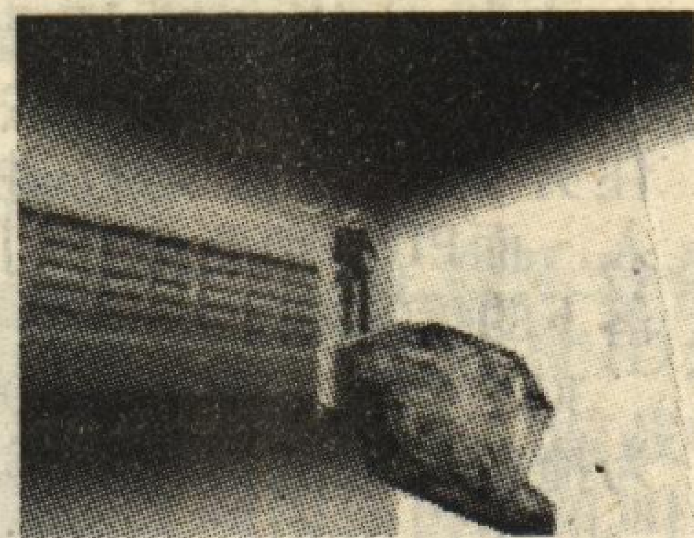
OVER BLOOD

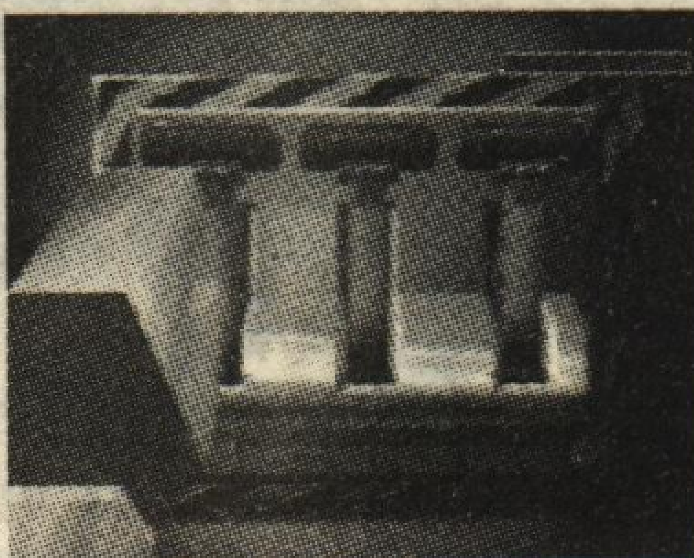
机种：PS 厂商：Riverhillsoft 类型：AVG 媒体：CD-ROM

在世界各国“核裁军”的呼吁声中，2095年，核子武器终于真正被放弃。然而，少数野心家又在着手开发另一些更可怕的武器。这一切当然都是在极秘密的情况下进行的。

A国某地的一座研究所内，由于一次强烈的地震，地下4层中有一名男子意外地自冷冻睡眠中苏醒。他惊异的发现这里已只剩下他孤身一人，更可怕的是他已完全丧失了记忆！为了找回自己的过去，并逃离这阴森恐怖的研究所，他鼓起勇气向地面进发。谁知，等待他的竟是一个惊世的大阴谋。

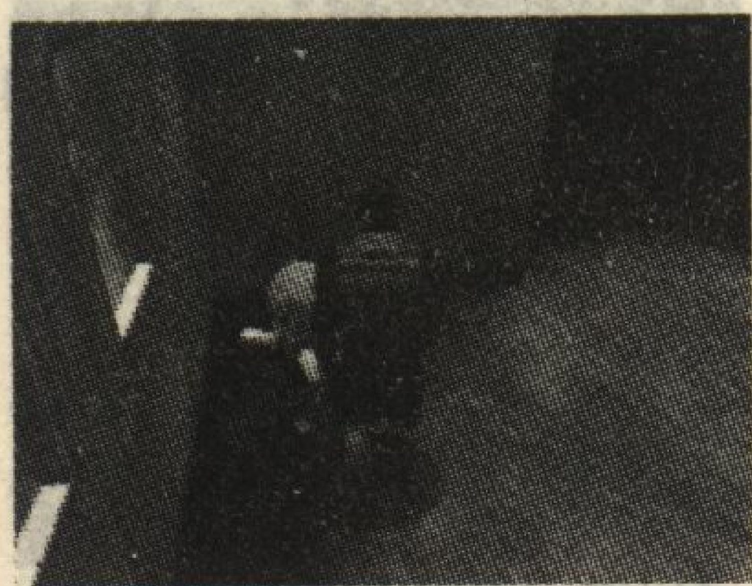
操作方法：
- ○键：调查
- X键：取消
- △键：蹲下
- □键：跳起
- L1键：切换视角
- R1键：换人





B-4F

主角从冷冻睡眠中醒来，先来至带有黄色警告牌的机器前，蹲下将之启动。然后推开近处墙壁上的门，进入②室。室内有两个箱子，从中取得“外衣”、“记忆芯片”和“记录卡”。在角落里还有一个小型机械人，在其身前蹲下使用“记忆芯片”，机械人PIPO便可成为同伴。返回冷冻室后，换PIPO到前面开动主控制器，大门被开启，同时亦得知主角的





名字——拉修。

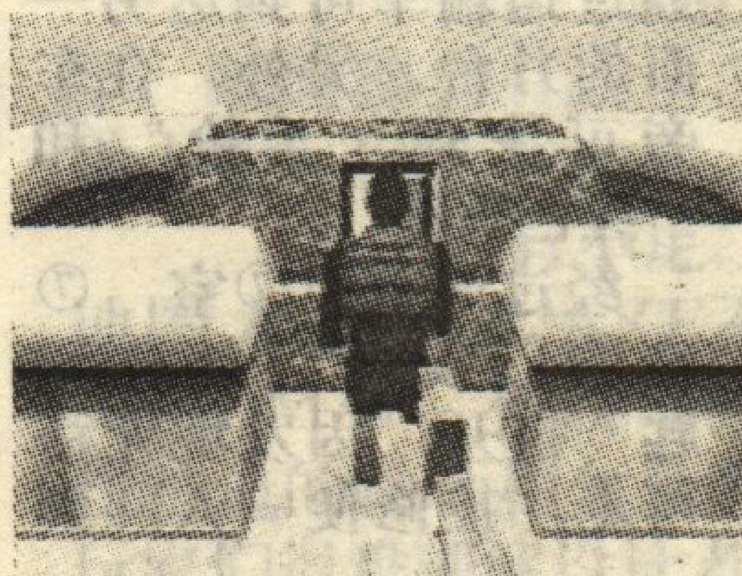
出门后前行至断裂处，PIPO在其中取出“银色钥匙”。换拉修到前面按○键，便可跃上断层。到达②室按动电纽，一具奇怪的尸体倒在拉修面前，从它身上可得到“备忘纸”。下个目标是⑤室，在途中的密码门前，输入“备忘纸”上的密码即可进入。⑤室中的集装箱要一一挪动(仓库番?)，然后让PIPO将左面墙上电机



箱内的电源切断，拉修便可在旁边的储物柜中得到“激光刀”(柜子要用“银色钥匙”开启)。

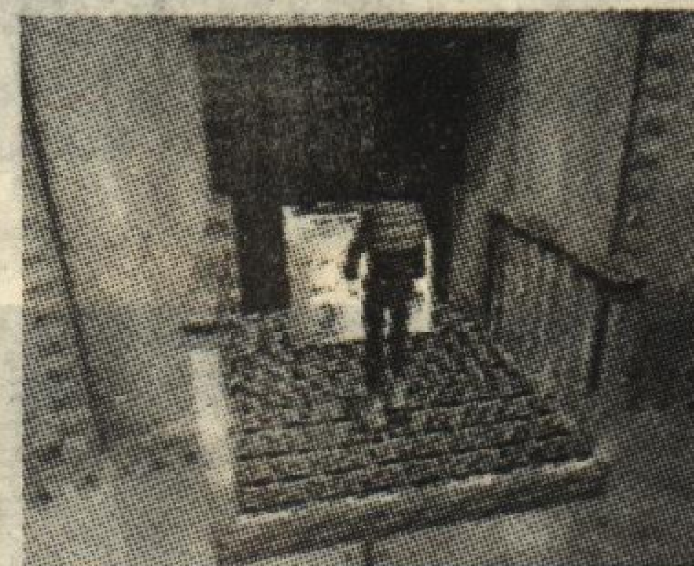
在⑥室中，拉修将浮在空中的铜像推倒，蹲下身取得“小型反重力装置”。

前往⑦室的路已断，于是拉修便使用“小型反重力装置”跳了过去。在⑦室内，拉修先后启动了左、中、右的电脑。



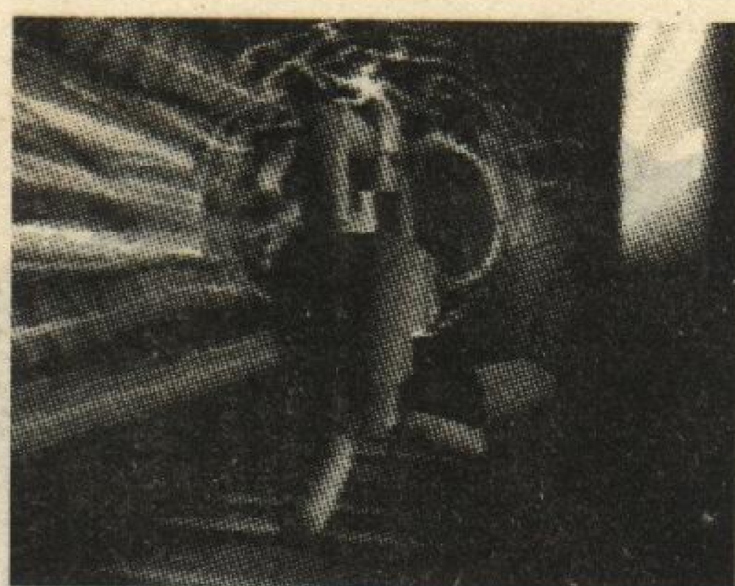
拉修跑到⑧室，先不下楼梯，而从裂口处利用“小型反重力装置”跳到对面。为了开启那扇坏门，最后使用了“小型反重力装置”。当拉修托住落下的大门时，PIPO就要趁机入内将控制杆推至“下、上、下”的位置，拉修便可脱险。

进入⑨室，铁桥突然倒塌，幸好拉修及时冲了过去。从右方跳到一根横梁上并沿其直行，这样便可到达⑩室。拉修小心跳跃，来至发电机处(之前最好SAVE进度以防万一)。按□键跃上，从机上的地图得知了⑪室的所在，于是拉修便回至PIPO处与其会合。在弧形走廊内，拉修发现一处盖有铁网的地方，用“激光刀”剖开网后，让PIPO进入终



于接通了电力分配机。

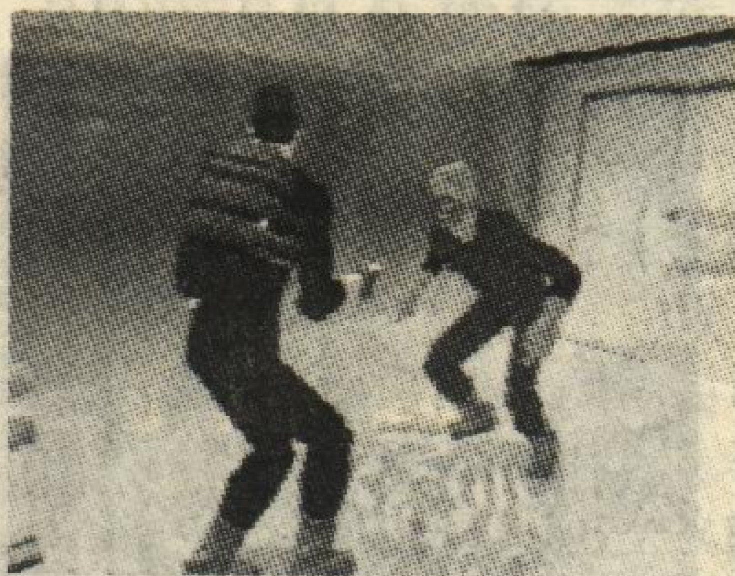
之后，拉修便可回④室，登上左面的电梯。



B-3F

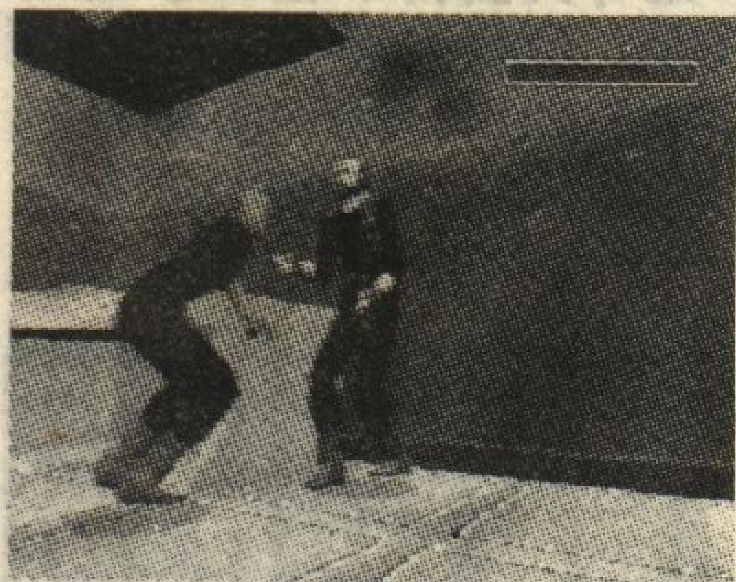
电梯外的自动门已坏，这样就要由PIPO按住开关，拉修先行进入，而PIPO则要抢在门落下的瞬间冲过去。

向右行至②室，PIPO为掩护拉修而被怪物损



毁，搏斗中拉修也失去了“激光刀”。从原路折回，前往③室，乘升降机到下层货场，从两个货箱内分别取得“润滑油”和“急救药”。

回至上层，在门旁发现有一通风口，按□键即可进入其中。出口是在④室，在经过一场与怪物的恶战后救起了新同伴玛莉。在此室内还可找到“钥匙”和“坏





的离心分离机”。再回③室，用“钥匙”打开下层货场左边的柜子，取得“样本瓶”。操纵升降机控制台使升降机升起，对其基座使用“润滑油”，



然后便可安然乘坐升降机至上层。

接着，两人进入⑤室。这里右面有一辆运输车阻路，所以要先沿左面的铁路向前跑，待发现尽头有一处墙壁是破损的，于是便在那里



先放下“坏的离心分离机”，再放下“样本瓶”，然后在10秒以内跑回月台躲避。爆炸过后，便可从炸开的缺口行至另一面。本来停在后面的运输车突然撞向两人，按△便可避过，通过运输车可到达另一面的月台。另外，在车旁可找到“手枪”和“红色钥匙”。

经过⑥室至⑦室，⑦室的门要用“红色钥匙”打开。因发现无路可走，拉修便一人回到



⑥室，爬入通风管道。但在途中因有铁闸阻挡，就要让玛莉到⑥室来操纵控制器为拉修开通道路。如遇到管道漏风，则要让玛莉到②室去扭动开关。拉修一直爬入⑧室中，此时要按△键蹲下前进，待关闭风扇开关后，立即返回



通风管道，从另一边进入⑨室。拉修先取得贮物柜旁的“急救药”，之后将从玛莉处得到的“试管”放入病源分析机。正在此时，玛莉遭到怪物的袭击，拉修冲过去与玛莉一起逃入⑩室中。





两人在左墙第二部机器处按下开关，放出中心水池的水，又在另一部机器下取得弹匣，然后便从水池下到排水道中。两人趟水前行，在闸前蹲下便可通过，之后先去左面利用“润滑油”来扭动水掣打开右面的通道，穿过通道来



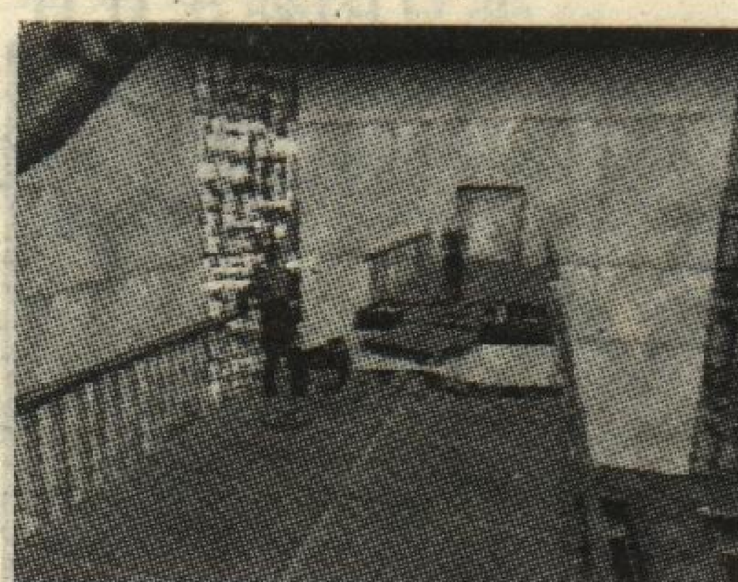
至一个开口下。这时大水冲来，按□键跳上地面。进入电梯前先收拾了一只怪物，可没想到在电梯内又遭到怪物的袭击。



B-2F

两人逃出电梯，利用“备忘纸”上“91861”的密码打开激光闸。接着便发现通往居住区的道路已坏，于是拉修便独自跳到对面去。在右方通道的一间房内找到“铁竿”，又在旁边房内找到“电枪”，此房原属玛莉，通过电脑拉修得知玛莉也是生物兵器计划的参予者。在另一间房内找到“床盖”后便可回断口处，铺下“铁竿”和“床盖”让玛莉通过。

两人在玛莉卧房的对面房间的床下找到一个“弹匣”，然后便到左面的尾房进入地道。从正前方的出口上去，打开房间内的铁箱(利



用“电枪”)取得“手提烧焊机”。

返回地道从另一个出口爬上，在旁边的小

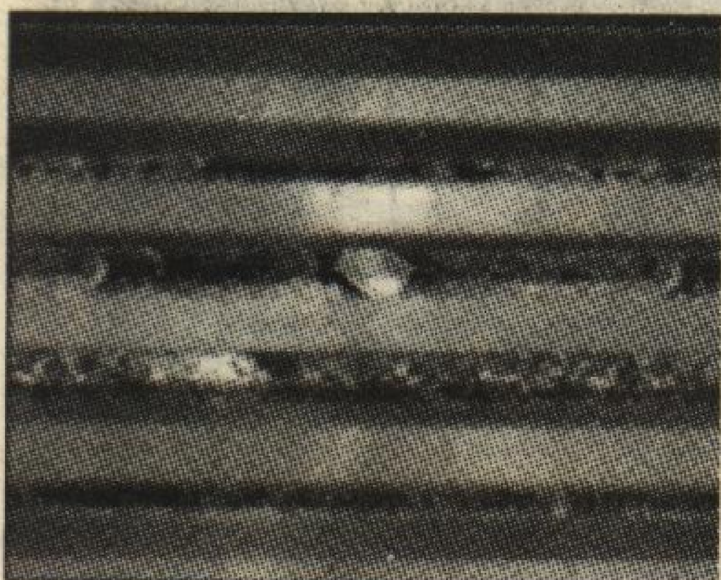


房间内找到一只“记录磁碟”。拉修又在②室中左面的食品机中得到“急救药”后便直奔③



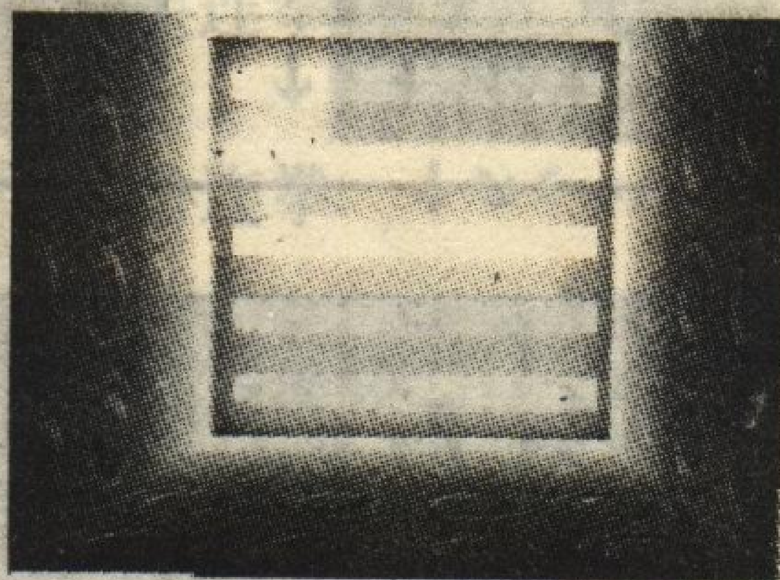


室，屋中右面一张小桌下有一个弹匣，一定要拿。回来后在路中心蹲下可发现地板下有一“金色钥匙”，用“手提烧焊机”切开地板，并下去将之拾起。当两



人步至路口时，拉修突然变身成为怪物并且狂性大发。

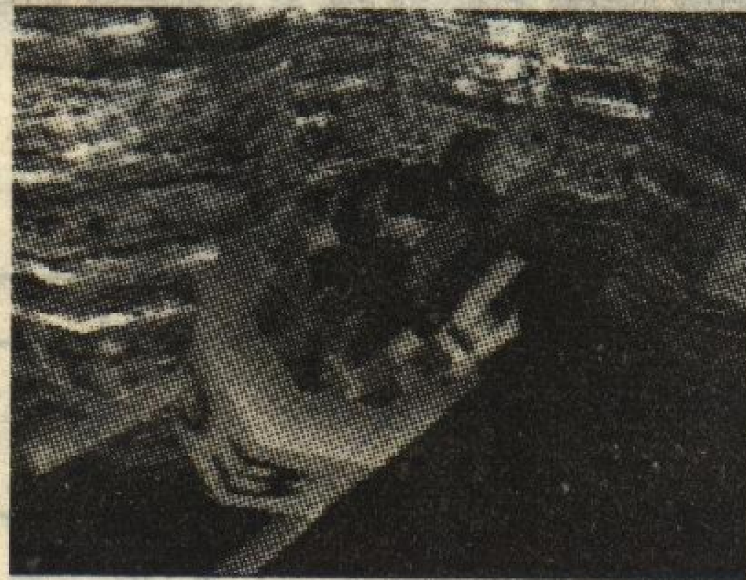
玛莉在④室中将拉修医好，两人离开时从门旁的铁架中找到一根“铁棒”。接着又一次下到地道中，用“铁棒”撬开一处盖口。出去后，沿铁梁向右行可看到通往房间的缺口。



进去找到一个大柜并将之推出门口搭起通往⑤室的道路。在⑤室中，先取得左面机器下的弹匣，然后将“记录磁碟”放入控制台上的电脑内。于是拉修由此了解到开发生物兵器的真相。



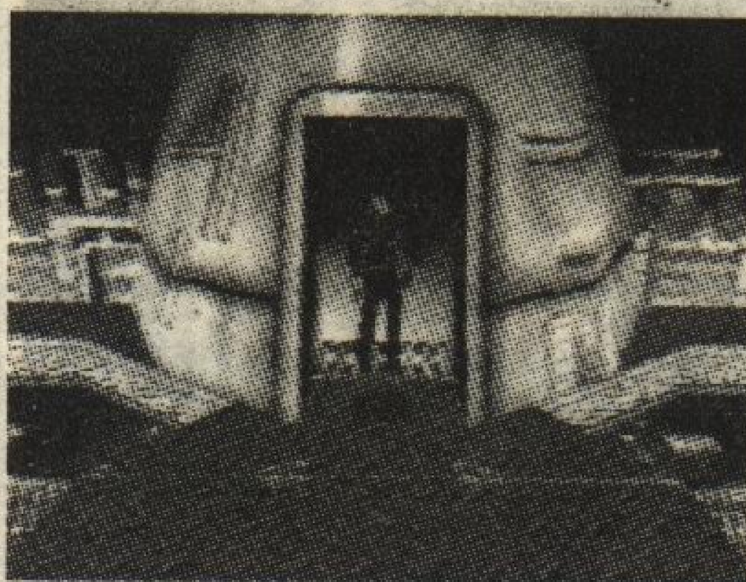
拉修与玛莉进入⑥室，从左面工作服中找到“弹匣”，然后前往⑦室。途中的焚化炉内有一弹匣别忘记取。来到⑦室内，拉修干掉了从天而降的怪物，又在右边机器内得到“已充



电的电池”。其后，两人在外面找到一艘“汽垫船”，把电池装入并将之开动。接下来就要利用方向键和□键来躲避隧道中的岩石，成功通过后，两人跳到岸上。正当拉修要进入电梯时，玛莉被怪物捉走，而拉修也被神秘男子打昏。

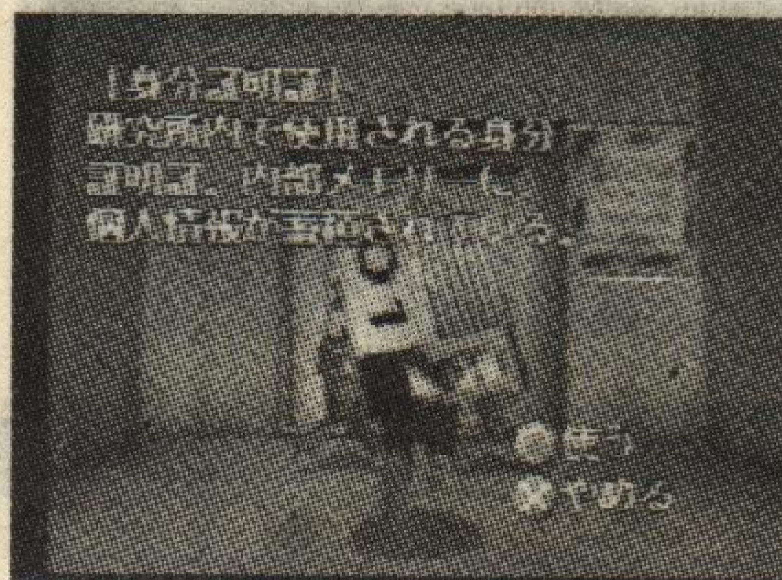
B-1F

拉修首先来到①室，在会议桌左面找到“急救药”，又在二具

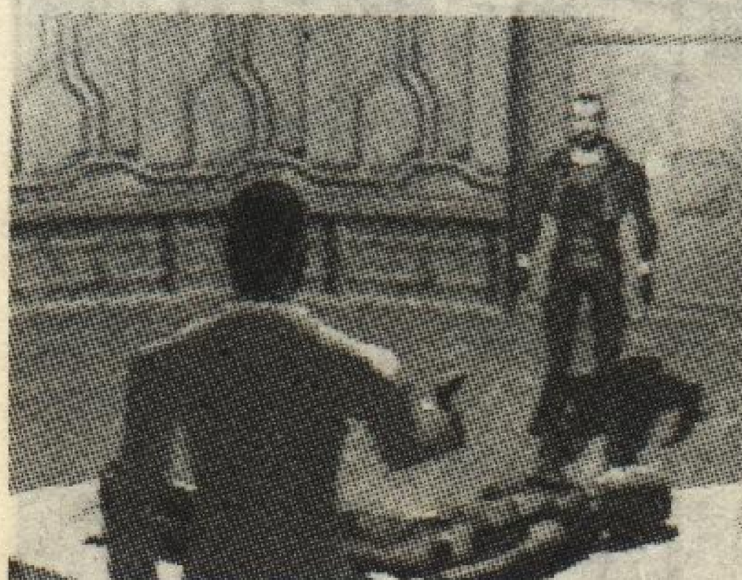


尸体上分别找到“身份证明卡”及“弹匣”。

在前往②室的途



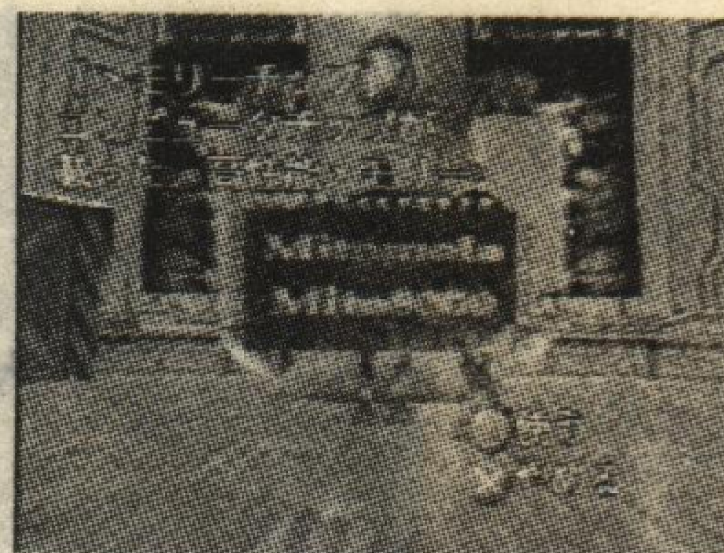
中，拉修要向电子门卫出示“身份证明卡”，然后便可进入大门。



游戏此时已近尾声，真相终于大白。神秘男子竟然与拉修长得一模一样，他就是生物兵器计划的策划者，而主电脑“宙斯”就是他的帮凶。那男子变身成



为终极生物兵器“完全体”，最后的大战爆发



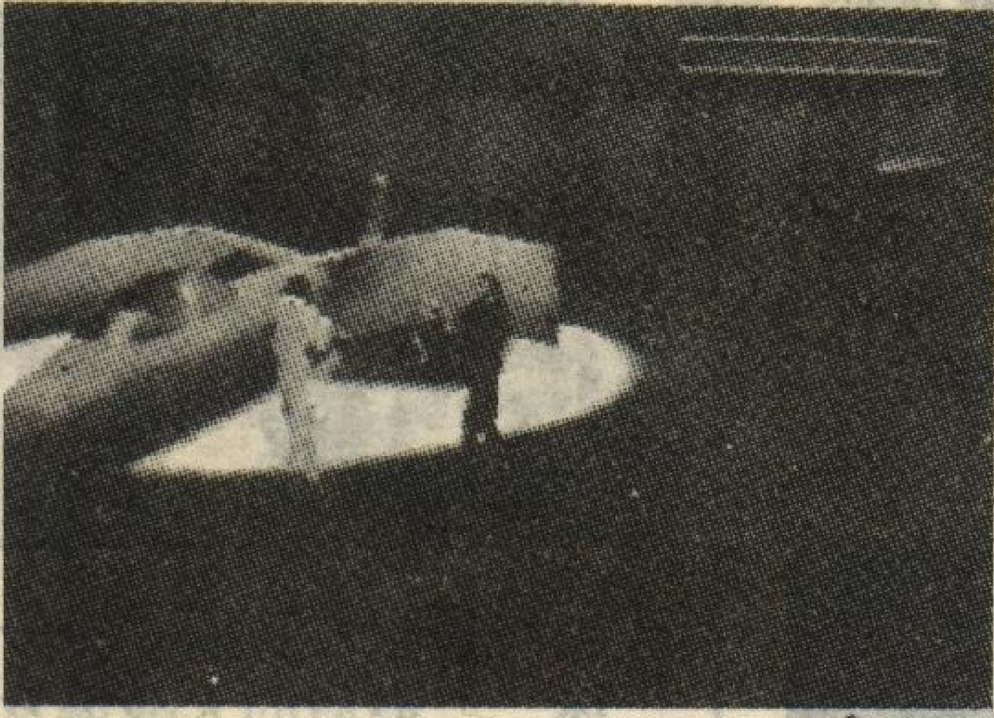
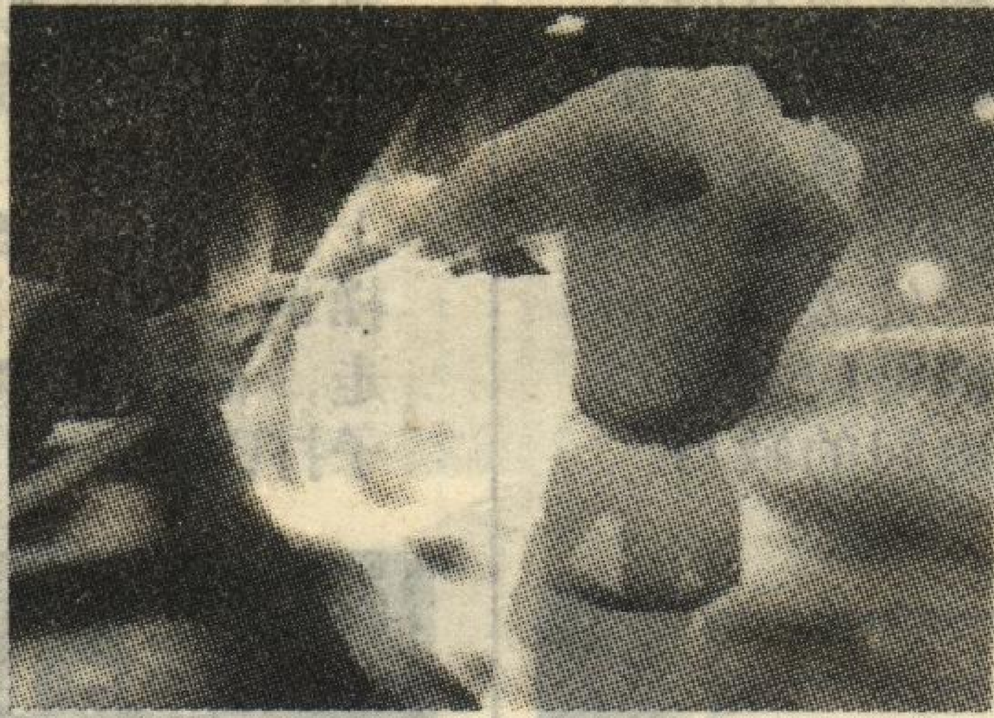
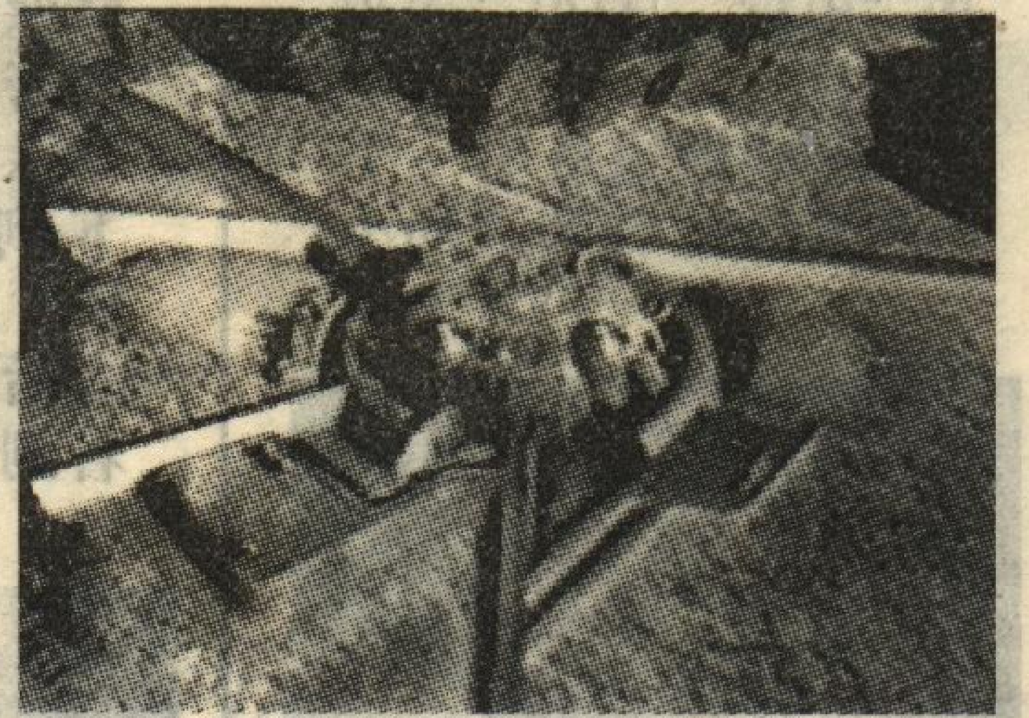
了。此时是有时限的，拉修要在500秒以内将“完全体”打倒。然后，为了解除“自爆装置”，拉修将PIPO的芯片放入主电脑内，PIPO控制了“宙斯”。拉修与玛莉从左

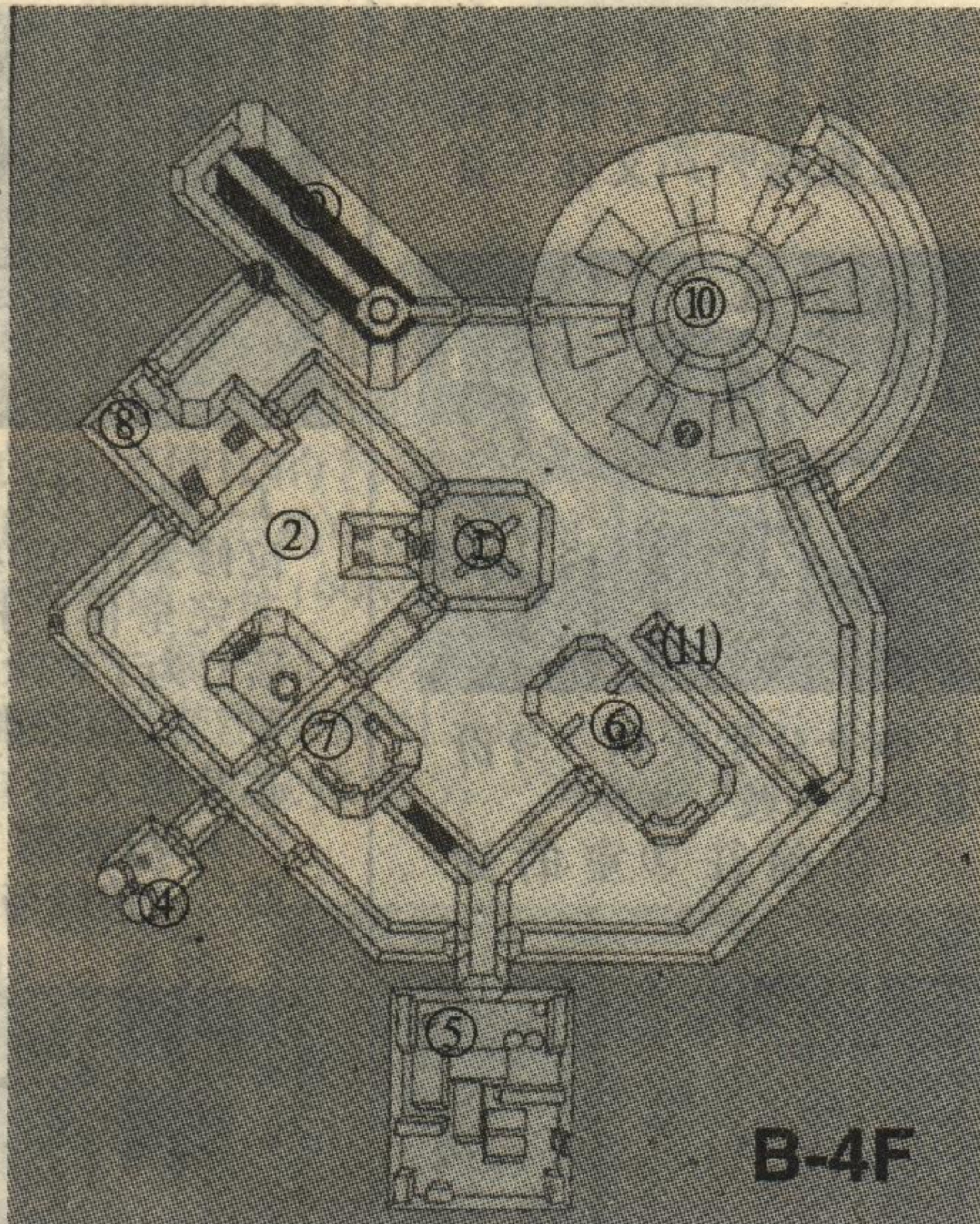


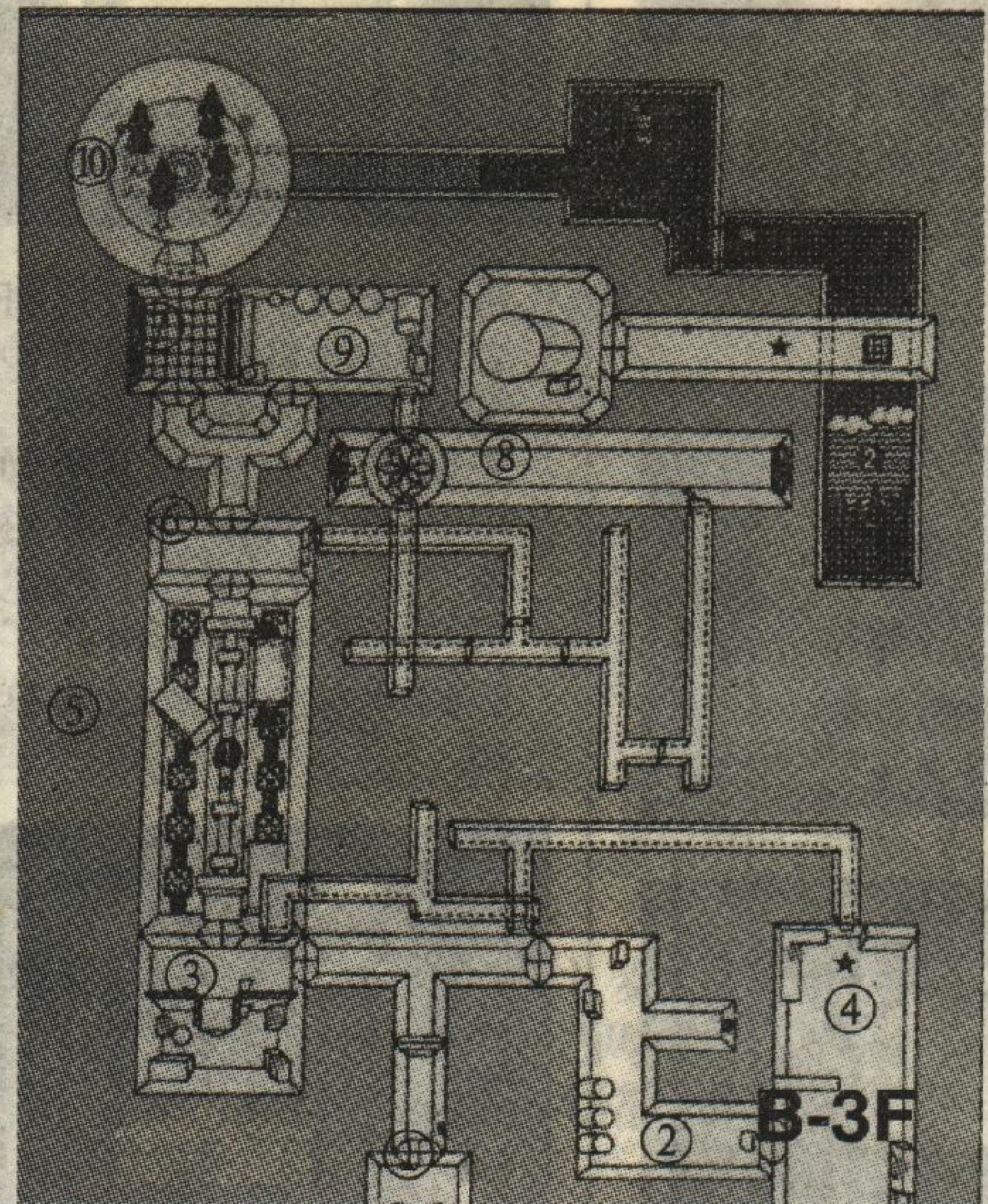
面的门逃离，在电梯上，“完全体”再次出现，拉修将之击落。然而，当拉修刚到达飞机旁时，“完全体”又从天而降，此时时间已所剩不多，建议使用“手枪”以最快的速度解决他。但“完全体”竟似有不死之身，不一会儿又站了起来，机智的拉修将其引到飞机尾部，玛莉开动引擎，“完全体”终于被熊熊火焰所吞噬，彻底毁灭。

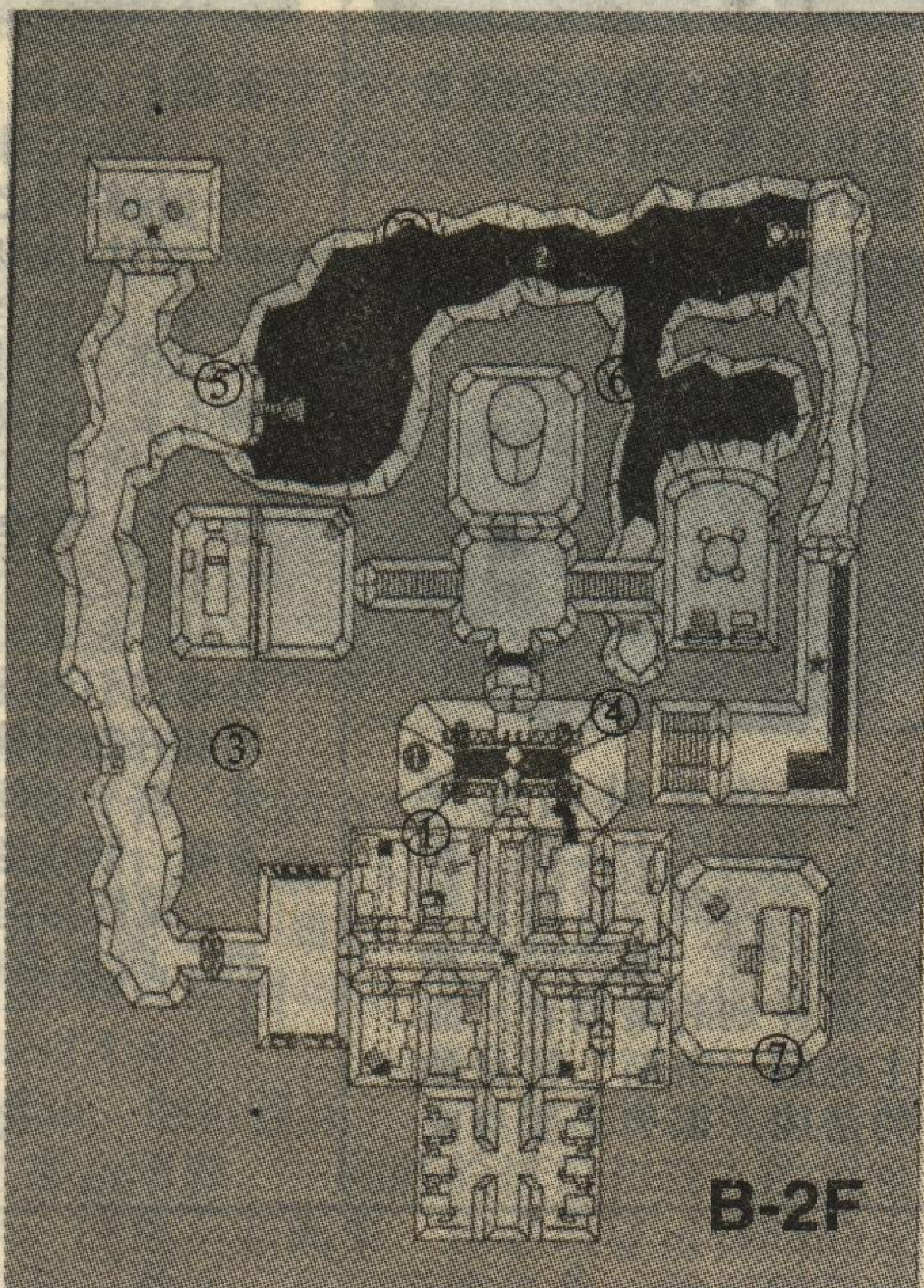
拉修与玛莉开动飞机，向自由的蓝天飞去。

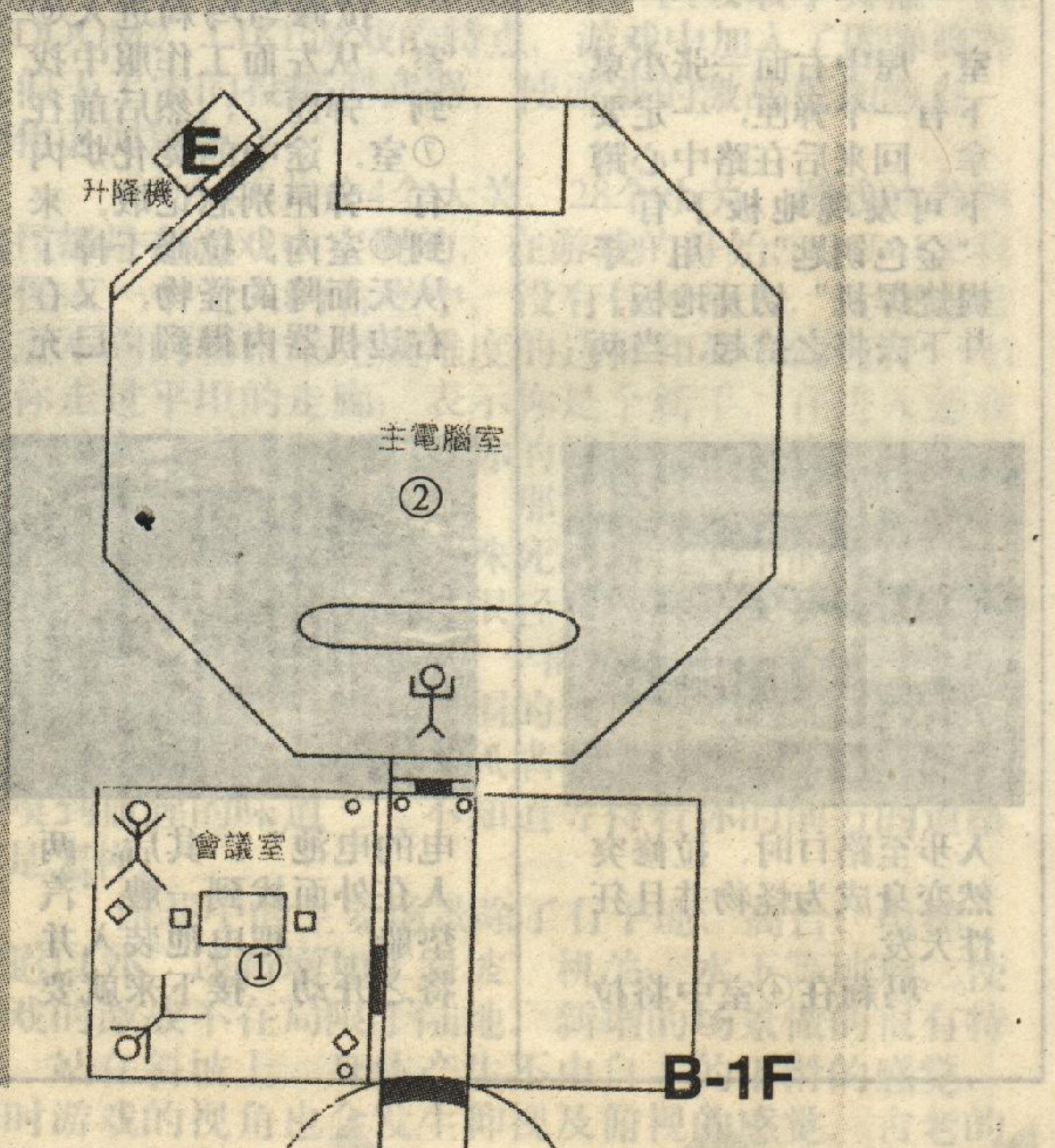
文：BLUE


B-4F


B-3F


B-2F


E
升降機
主電腦室
會議室
B-1F

街 街機市場專題報導 機

鉴于目前所有的电玩游戏杂志对于业务用机即街机都没有多少报到，而街机又是电玩迷们心爱的另一个世界，几乎和家用机比肩而立，共同构成了电子娱乐市场。不能说家用机上所有优秀的游戏都来自于街机，但不可否认，家用机从SFC开始，就已经在大量地移植街机游戏，MD更是世嘉公司为了移植街机游戏而努力开发出的一种家庭用机。到了次世代，就更不用说了，STURN软件中，几乎可说是撑起了半边天，为世嘉公司创造了销售奇迹的三大擎天柱——世嘉拉力赛，VRⅡ、VR战警无一例外的来自于街机，而PS也是这样，铁拳Ⅱ等移植游戏不可胜数。所以本刊认为，对街机市场进行一系列的报导，为广大电玩和电玩业界对业务用机的情况有更清楚更详细的了解，还是有必要的。我们将对日本、台湾和国内厂家的产品和发展以及二手机市场等作一系列的报导，希望得到本人的广大读者的支持，积极来信和我们一起探讨问题，反应你们的意见和建议。

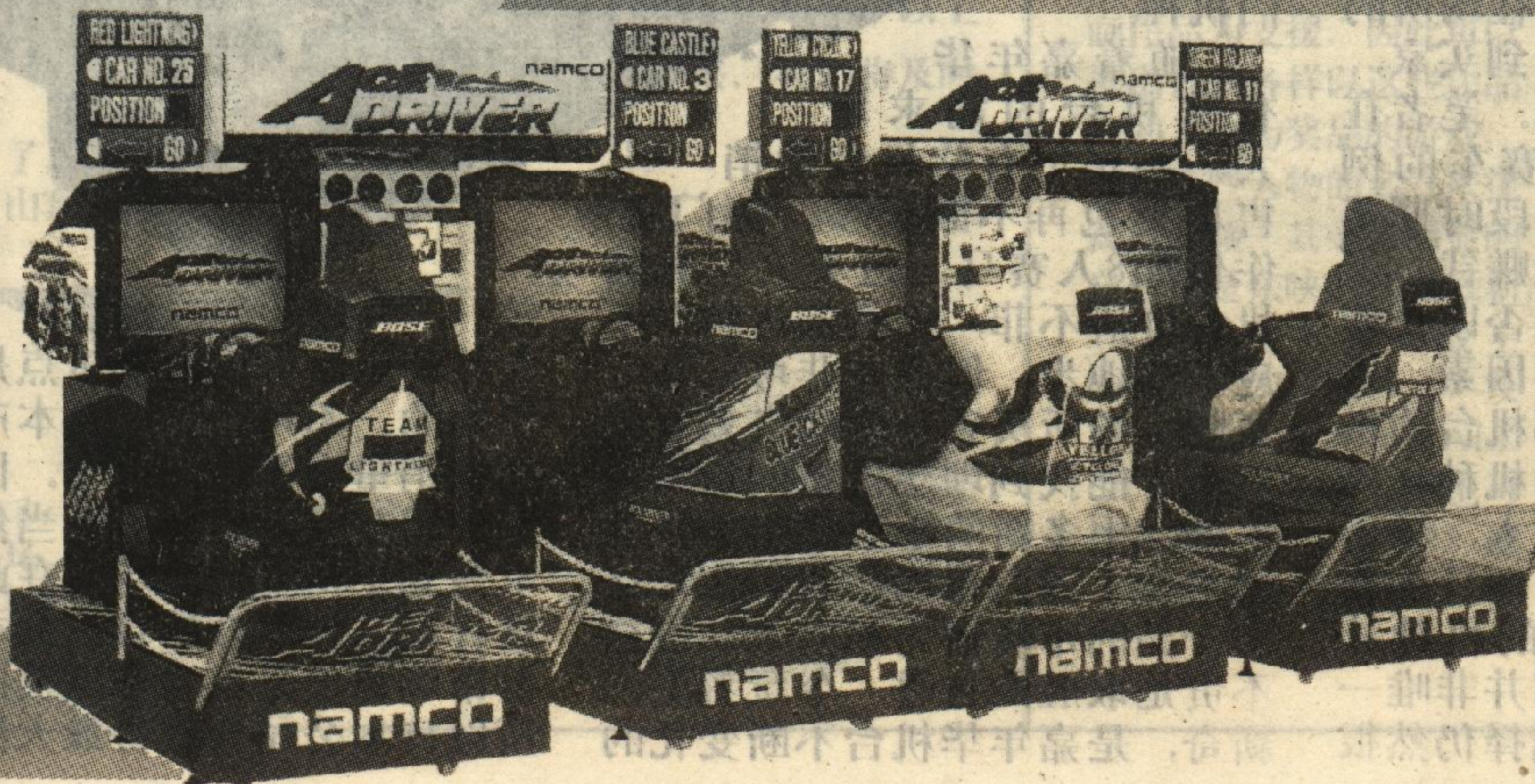
本文希望能提供给读者有关这一市场的各方面的了解，我们将从大型机开始，当然，对于电脑板和零配件方面也将论及。











仿佛身临其境 效果逼真

街 街機市場專題報導 機



DESERT
坦克(动)

一、街机市场专题报道

某些大型机台的市场价格令人感到意外，比以前有所上升。最好的例子应首推地通那赛车。虽然，进口的地通那赛车绝大部分都是二手翻新的日本原装产品，本来，随着使用时间的延长，机台经过折旧以后，价格应该按合理的折旧率下减，但现时情形并非如此。而是不跌反而上升。原因是供应的数目比市场需求为低。供求关系决定价格这个商业道理在此又一次得到证明。这个消息对于现在正在经营地通那的场所经营者来说可以视为好消息。他们的机台经过在场所的使用后仍能够轻易的找到买家，而且价格应该相当理想。笔者在以上所论及的地通那赛车的例子，并不代表每个在前段时期买地通那赛车的人士均能赚钱。因为也涉及到当初他们是否以合理的价格买入这一个重要因素。近期在日本，二手地通那机台的供应量并不大，因为好的机种在场所仍然能维持商人的收入，场所经营者都不急于出售，而且在售出后也要考虑选择新的机种补入。当然，地通那赛车并非唯一受欢迎的赛车机种，选择仍然很多。但大部分场所经营者都采取同样买入的办法，并不急于一台换一台。据我们得到的消息，这类的热门机种买现货现时在日本也相当困难。国内的进口商都采用订货的方法，方法是向出口这类二手翻新机台的日本经销商列出所需的热门机种，当然最好是能同时提供自己的接受价格范围，当有场所有意出售这类机台，日本的经销商就可以最快地与卖出者商谈价格，以求尽快能完成交易。当然，并非所有的机台价格都呈上升现象，但大部分都保持稳定，例如魔术帽、宇宙球等等。这类机台现时的供货量也不足，所谓的供货量不足也是和市场需求比较得出的比例计算。因为供货数字大，市场需求更多。国内进口商现时都面对同一难题，就是如何取得更多的热门机种。

随着嘉年华有奖机台的需求增大，嘉年华有奖机台的销售种类也再不断增多。热门之作例如8人赛马。这类大型有奖机台价值不菲，自然未达到供不应求的地步，但也并非可以马上买到，场所买家也要联络多家供应商才能找到理想价格的货源。另外，更多新的小型嘉年华机种已出现于国内市场。我们估计这类产品的市场潜力相当大。价格不贵是取胜的首著。令玩者更感新奇，是嘉年华机台不断变化的另一特点。推销这类小型多变化的机台并不同于热门的几款大型机台，难度相对较大。必须首先让客户认识机种玩法，再在场所经过实际操作而且获得理想的收入，才能广泛的建立口碑和声誉。至此，销售热潮的兴起才有可能。至于广告的宣传，只能在首阶段加速产品和用家认识，真正促成货品在市场成功的主要因素仍然是产品的本身，包括质量和程式的设计，自然经销商的服务也不可以忽视。

台湾自行开发的大型机台在国内市场的销售情况仍不能尽如人意。很多人在思想上仍然认为台湾的产品质量不如日本产品。这个看法在整体上来说是对的。但对个别产品而言，台湾的有些品种的质量已达到日本产品的水平。只要细心选择，仍然可以以较便宜的价格买到高水平的产品。台湾产品的另一个优势是比较容易调整到适合国内市场，而且大部分台商在这方面也下了不少功夫。以日本、台湾二地的游戏机产品相比较，在设计思想方面的侧重点是有所不同的。不可否认，日本产品的全球销量大于台湾很多。因此日本公司在开发思想方面当然是力求做到平衡全球市场。在此可以这样说，大部分的日本公司的主要市场仍然是本土和欧美国家。所以日本公司为取得最大经济利



DAYTONA
地通那大赛(动)

益而按其主要的产品市场的特性而设计生产产品是最正常的做法。在这方面，台湾公司当然也是如此。但是台湾公司在重视欧美市场的同时，也将国内市场作为其销售重点之一，把国内市场的需求列为其产品设计开发的重要因素。这种做法，目前已遍及几乎每一家台湾公司。更有不少的台湾公司，在市场开发方面已全力集中于国内市场，几乎所有产品从设计开始到销售策略的制定都以国内消费需要为目标。从这方面讲，台湾产品有其特有之优势。总而言之，嘉年华机台近期更明显地向着多元化发展，进口产品的来源国家也越来越多。另一个方面，国内厂家生产的嘉年华机台，品种增多，品质增高，也同时在市场形成一股强大力量。国产产品之优势在于售价平宜，原厂提供的维修保养比较方便，损坏的配件易得到供应，我们估计，国产产品在销售方面的比例仍然会维持上升，大型进口机台在经销商增多，竞争较激烈下价格下调的现象仍是主流，但同时出现某些热门机种售价上升可以说是少见这也是近期出现的一种情形，我们估计有几款的热门机种都将会出现这种情形。



二、电脑板和零配件

论及电脑板，首先提到的是占销售比例最大的扑克牌和麻雀板。以往有一段时间，一二款单一的款式都可以在国内市场取得相当绝对的销售优势。如电子机盘和大字扑克。今天的情形似正有所改变。虽然这种改变并不强烈但单一的局面走向多元化的局面已经有所呈现。我们不可否认，设计良好的板子仍在销售上占很大比例，如铋象公司的几款板子。但同时，我们也看到其他厂家的同类产品有越来越大的市场空间。这种现象正如同我们的一个基本信念，庞大的中国市场有其不尽相同的特色，只有多元化的产品，才能适合这个庞大市场的特色。这种产品多元化观点所指的不一定是指每一厂家只推出一款产品在市场上竞争。而同时指可以由同一厂家推出多款产品以扩大适合面。虽然由同一厂家推出几款同类品似乎有自我相争问题，但如果在推出时间，产品特性上做适当部属，仍有颇大的取胜机会，至于各类产品胜出多少，则是后话，这个做法现时已可以在不少台湾公司方面看到，例如宝马、铋象等，在市场上同时推出相类似的产品，其实，日本公司在开发大型机台方面有时也采用此方法。类似产品短期内相继面世，则是要强化适合面的手法，至于成功与否，则因时势而言了。

进口配件以其高品质等连续在市场占有率方面有增加，场所经营者也越来越多在这方面有心得，那就是将维修成本和高低品质零配件的差价做一次比较。如果维修成本高，则选择高品质产品更为合算。随着中国经济发展，工资每年上调必然之事。在这个因素的影响下，高品质零配件销量一定会越来越多。高品质不一定是代表进口产品，国内的生产厂家也完全有能力在这方面做出竞争。提到零配

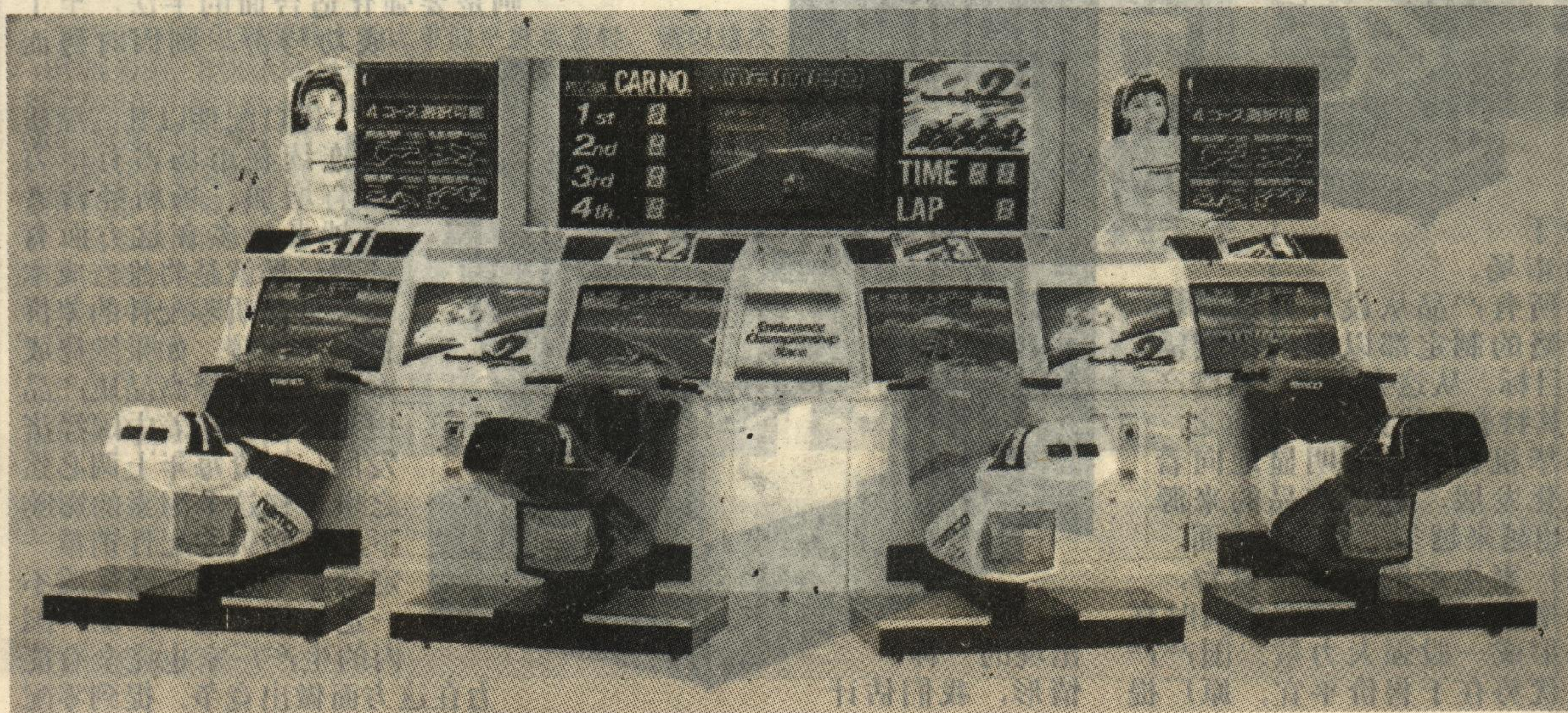
件最主要的组成部分显像管，当需论及一般的各种尺寸的低解像度显像管的情形。我们在以往的文章中已多次提到，无论是进口的大寸数显像管还是流行的国产显像管的情形，在这篇专题报导中，笔者想提出的是高解像度显像管在中国电子游戏机行业的前景。现在看来，这个议题似乎略为超前。因为国内现在绝大部分娱乐场所的经营者仍然觉得高解像度的显像管在他们的场所使用仍是将来的事。以国内各省市地区不同的消费能力而言，大寸数显像管在北方的使用量仍然非常低，一般不超过百分之几。更不要说高解像度显像管了，几乎是没有使用的可能。但我们在了解这一市场状况的同时，还应该有



一个更全面的看法。首先看看大寸数显像管，以往在游戏机上使用的这类产品绝大部分是进口产品。而今年随着国内各厂家陆续推出大屏幕显像管，在游戏机上使用的国产大屏幕显像管的比例已经明显增大。以国内游戏机厂家采用较多的彩虹管为例，25寸是继22寸管以后推入游戏机市场的重要产品。显像管大型化的趋势在娱乐机台方面较为明显。再看高解像管这方，众所周知，进入国内市场的某些机种原先是采用高解像管的，但为了适应国内市场，台商又同时提供普通管所用的板子。但同时应该看到，日本近期推出的大部分较好的电脑板都是只能用高解像显像管的。这确实带出了一个难题，就是先不论电脑板本身的价格，光是日本原装机的机体本身就可以说是相当的贵了。如果这些新的电脑板你必须要用，那么就要考虑如何降低成本了。不采用整机进口而在国内组装，是唯一的途径。有这种情况看来，高解像显像管的应用应该是今后的一种发展趋势了。



在本篇文章中，我们简单地介绍了以下目前国内街机市场的一些情况，是想让读者们有一个明确的了解。在以后，我们还将继续报导一些街机方面的情况，让电玩迷们对街机方面有一个更加全面的了解。



產品資訊

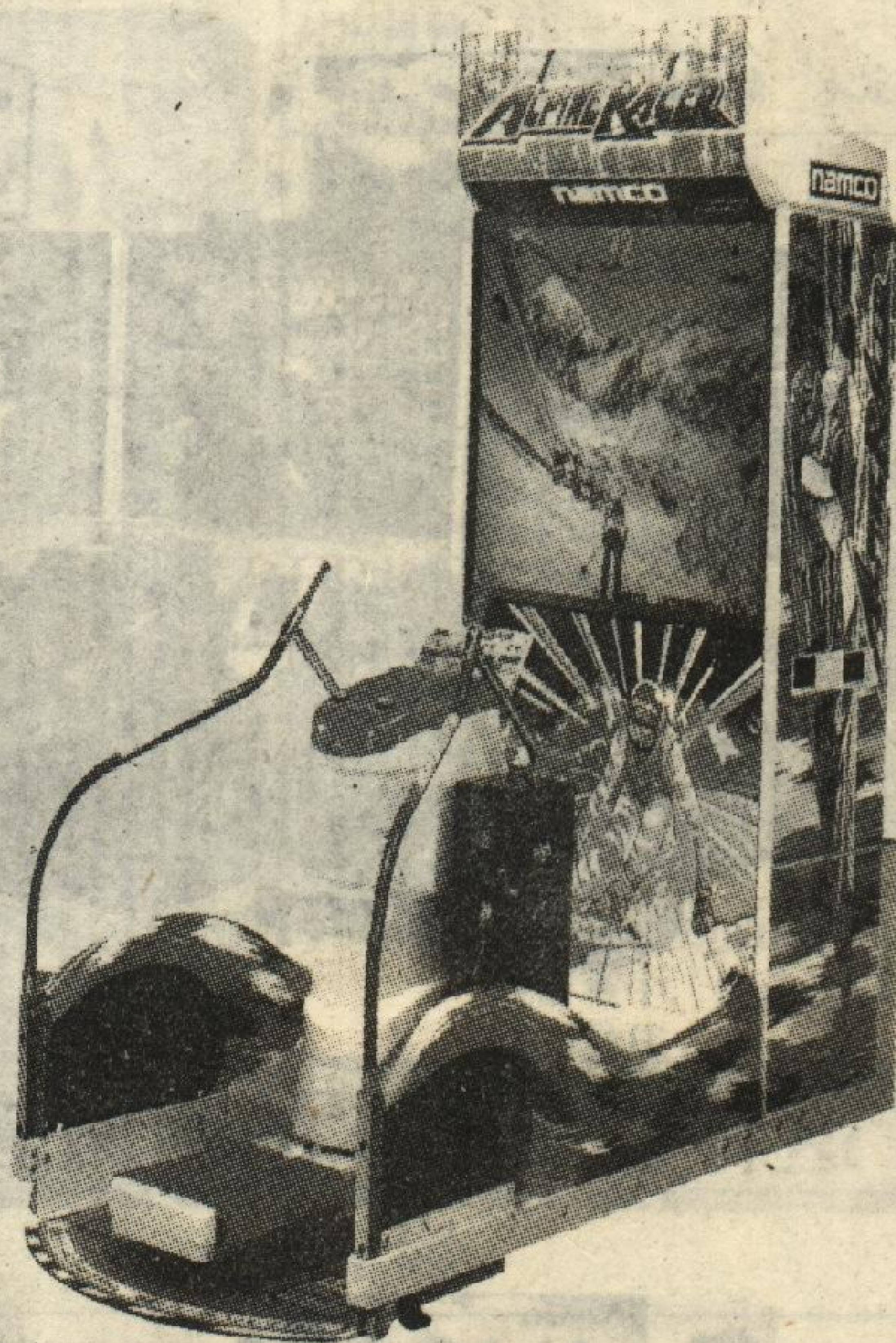


铁路追踪二代(RALL CHASE 2)

世嘉的铁路追踪(RALL CHASE)已推出第二代，叫铁路追踪二代(RALL CHASE 2)，这款机台也是由世嘉公司的第三部门研究开发的。第三部门近期开发而且广为业内人士熟悉的产品有SEGA RALLY。依笔者所见这部机台，具有十分强烈的动感。例如在碰撞时，座位会产生震动，配合了画面的碰撞图像。整个设计是按一个完整的故事作为蓝本。共分9个部分，图像背景有不同的场地，包括公路、雪地、山岭等。进行路线可以中途更改。不一定按照画面的指定铁路线，笔者觉得行车速度相当快，与其说是铁路，不如说是过山车更为贴切。但这个安排无疑可以增加游戏的刺激感，画面的立体设计，仍有卡通化的倾象，射击技术则感到相当刺激。整体而言这部机台仍不难找到捧场客。

ALPWE RACERA

NAMCO公司的模拟滑雪机台ALPWE RACER(译作：高山滑雪)，可以说是集娱乐、运动和技巧一身的新产品，要做到这一点并不容易。客人站上机台，所有的感觉就是在高山进行滑雪竞赛。电子和机械部分需要完美的配合，才能提供客人这种真实的感觉。当然对没有机会进行滑雪运动的人来说，能在游戏机台上一试其中滋味未尝不是一种乐趣，而且相当安全。

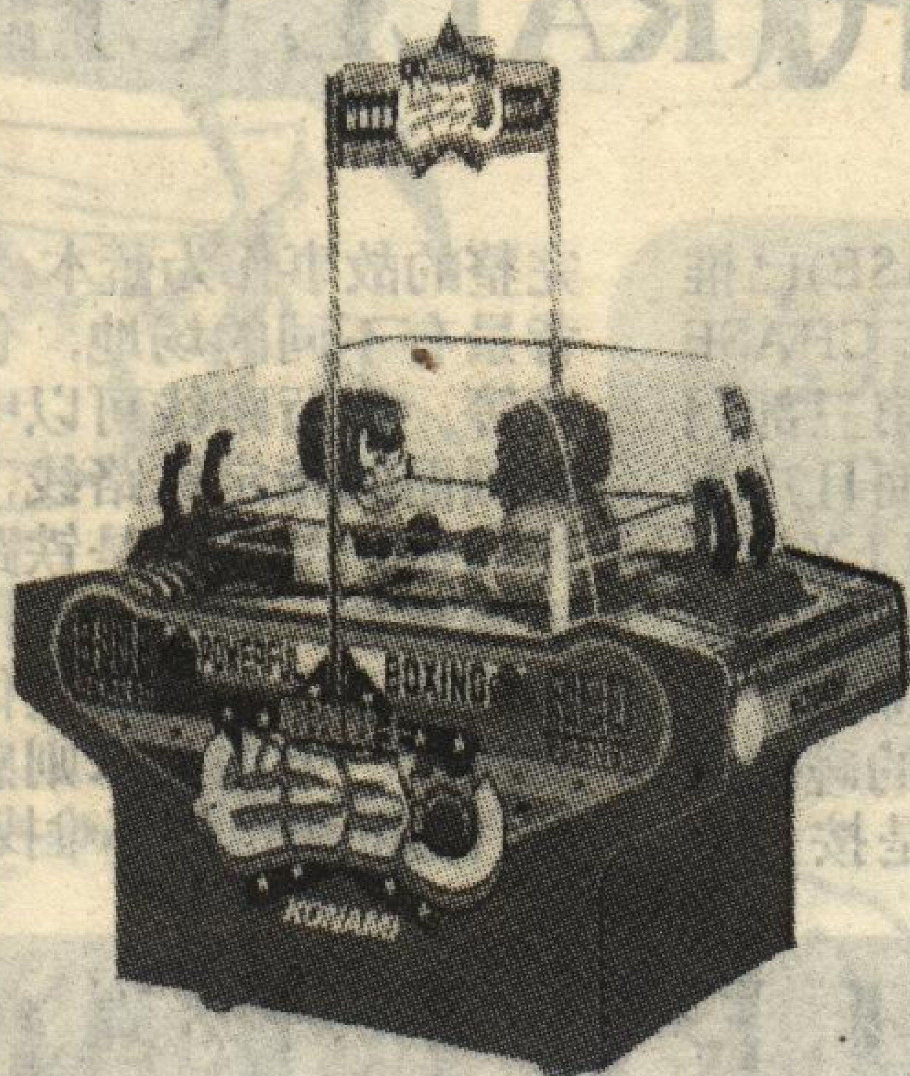


VIPER PHASE I

以生产“雷电”系列射击板闻名的日本SEIBU公司的最新射击板是“VIPER PHASE I”，也是一款纵向射击板。原因可能是SEIBU公司纵向射击板特别有心得的缘故，这样也好，让买家对产品更有信心。另外，从这款电脑板的命名来看VIPER分PHASE I，则是第一代的意思，似乎厂家在此留下伏笔，将会推出第二代，形成另一个射击板的系列。香港代理商已经在6月份的香港展览会上展出此板，所见是比雷电更上一级，无论在画面色彩和射击的紧张性都大有增加。但仍不脱雷电的影子，至于售价，我们认为暂时很难适合国内市场。

最强戰士

有时候真是无法不佩服日本商人的创作意念和大胆尝试。这一款是KONAMI公司的最强战士(POWERFUL BOXING)嘉年华游戏机。拳击打斗，早已经是不少厂家设计电脑板的主题，现在用在嘉年华机台上，更能直接感受到打击的力度。玩者用操纵杆控制出拳，被击中的一方会倒下。



CC摩托車

NAMCO公司的最新摩托车机台CYBER CYCLES译作C.C摩托车。我们认为也可以按意思直译成机甲摩托车。当然，译名并非如此重要。机款的设计好坏才是成功的最重要因素。



这台机台的推出，给人一种来势汹汹的感觉。因为NAMCO一向在摩托车机款的开发上享有盛誉，如铃木8小时1、2代，都有相当好的销售成绩。现时铃木8小时二代在国内的售价高达每台二十多万人民币，仍然不乏捧场客，原因大家都看好这款机台在场所的收入。另外受欢迎的机款折旧率不会很高。而且在自己场所经营一段时间后仍然可以容易找到接手的下家，这点对经营场所的人士来说，是最重要的考虑因素之一。换句话说，投资的只是机台在使用时间所产生的折旧率而已。新的C.C摩托车共有3种型号供买家选择，在豪华型，标准型之外再加一个标准2型。豪华型按习惯使用50"投射大屏幕，标准型和标准2型均采用29"萤幕。分别是标准型连接共4部机台，而标准2型只连接2部机台。这种安排当然会受到市场欢迎，起码多了一种选择。C.C摩托车在跑道设计上有二条，二条跑道的分别并不单纯以图案的不同来划分。而是以游戏的难度作划分，郊野跑道适合初玩者使用，弯路比较少，可以享受高速飞车的乐趣。而市区跑道则专门供飞车好手大展身手。急弯和复杂的地形需要纯熟的技巧才能应付自如。荧光屏可以显示从三种不同角度观看的画面。分别是驾驶者的角度、乘客的角度。这种变化给玩者带来更多乐趣，至于四台连线，立体画面已经是基本设备，除了跑道因不同的难度可以选择以外，摩托车的车款一共有三款供玩者选择，大家应当留意，机车的选择并非简单的以外型划分，而是不同性能的摩托车供玩者选择，不同型号的摩托车有不同规格，各有驾驶特性，这种提供高度真实感的设计无疑是一大突破。对玩者的挑战性大为提高，确是NAMCO成功之处。至于C.C摩托车所使用的电脑板，是一款在影像和音响效果都大大加强的名叫"SYSTEM SUPER22"的电脑板。至于以往NAMCO公司的二款通行赛车RIGE RACER(译作：山岭竞赛)和ACE DRIVER(译作：国际车神)是使用一款名叫SYSTEM22的电脑板。由此可见，安装于C.C摩托车的电脑板应是集新科技于一身的产品，买家对此应有信心。最高时速接近每小时300公里。笔者所见，这种亡命飞车的刺激感只能在游戏上获得。



这种亡命飞车的刺激感只能在游戏上获得



RAYSTORM ARC TAITO SHT

不知大家可还记得TAITO公司去年曾推出一个纵向型的射击游戏RAYFORCE这游戏后来更以“LAYER SECTION”的名字移植到SATURN之上，这次这游戏却以一个全新的形象和大家见面。这次TAITO在场内展示的RAYSTORM，便是RAYFORCE的续集，这一集最大的特征，莫过于是那全部以多边形来制作的背景及敌人，而游戏的进行视点也变更为后方的俯视角度。①决定了所用机种后，跟着便选择操作方法。

③第一版的首领是一辆巨型战车，首先你要瞄准它的四组车轮攻击。

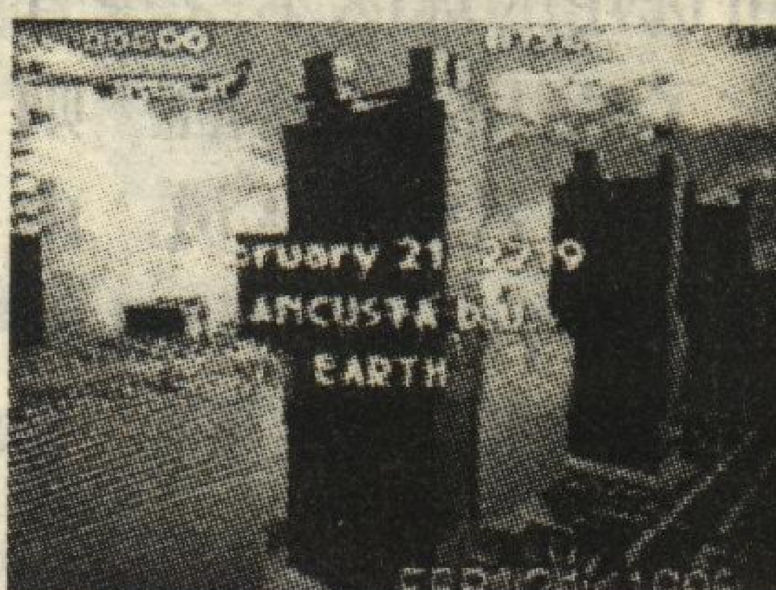
②游戏机开始，主角机进入战场。

④这时对方会沿着地面发射激光，只要闪到两旁较前的位置便可闪过。

⑤面对高度比自己为低的敌人，LOCK LN激光是唯一的攻击方法。

⑥最后是向着这战车的核心部分集中攻击，主要的任务是躲开它的激光，至于由炮台射出的散弹其实是不难闪避的。











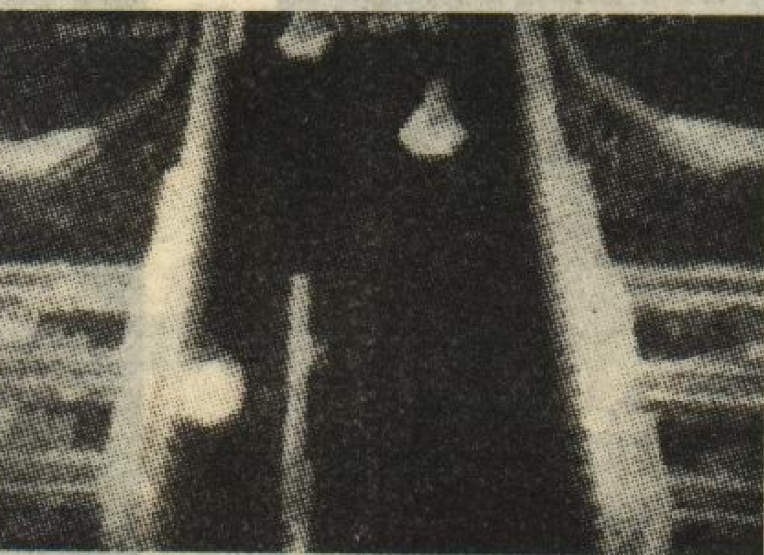


铁板阵3D/G ARC NAMCO SHT

《XEVIOUS 3D/G铁板阵3D/G》，就如它的名字般，是一个以多边形电脑画面，配合材质贴图等技术来制作的射击游戏，这次虽然仍是采用纵向方法，但画面就改为横型，视点也采用了斜下俯视型这种最能表现3D效果的角度，不过在游戏的进行途中，经常会出现突然转换视点来增强画面效果的情形，武器方面除了上集主角机的基本弹可强化成多向弹外，也可利用POWER UP变更成直向激光或可同时攻击地上及地面目标的导向激光，这游戏共有7版，相信铁板阵的拥趸一定不会错过。



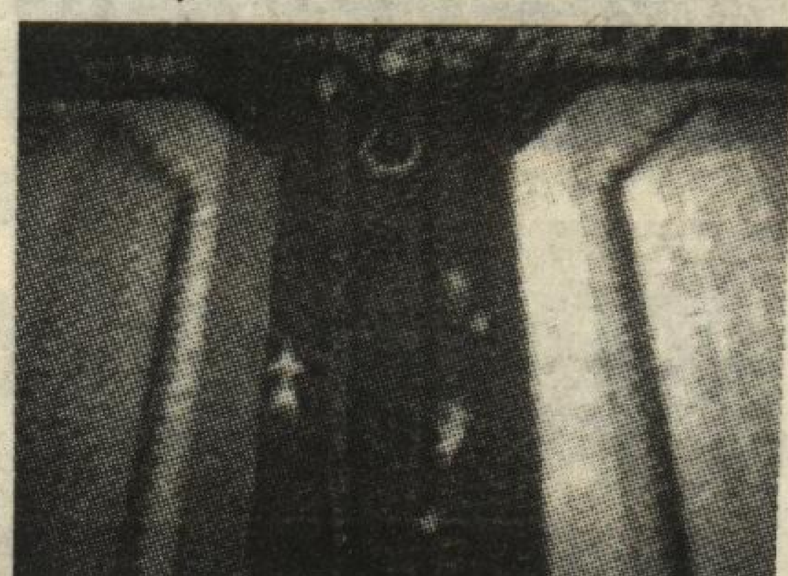
①游戏刚开始的时候，看上去还不过是个普通的3D射击游戏…



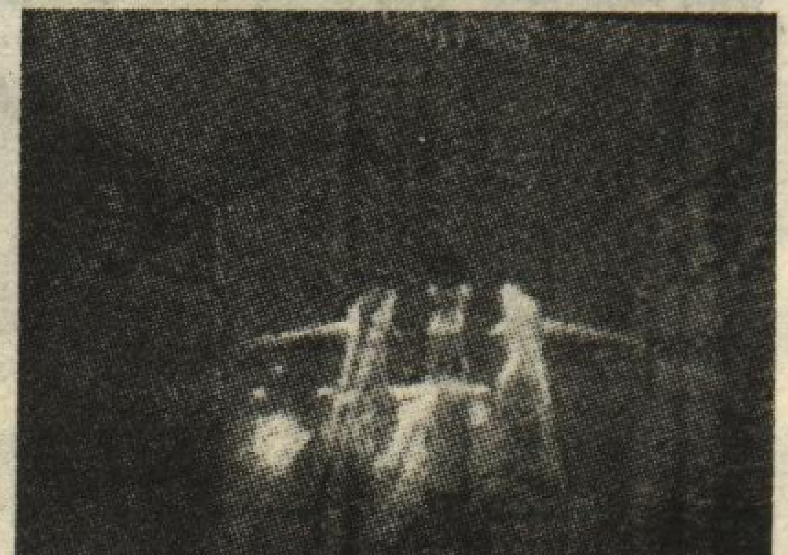
③在火力及速度都改善了的主角机面前，这位首领似乎有点不堪一击……



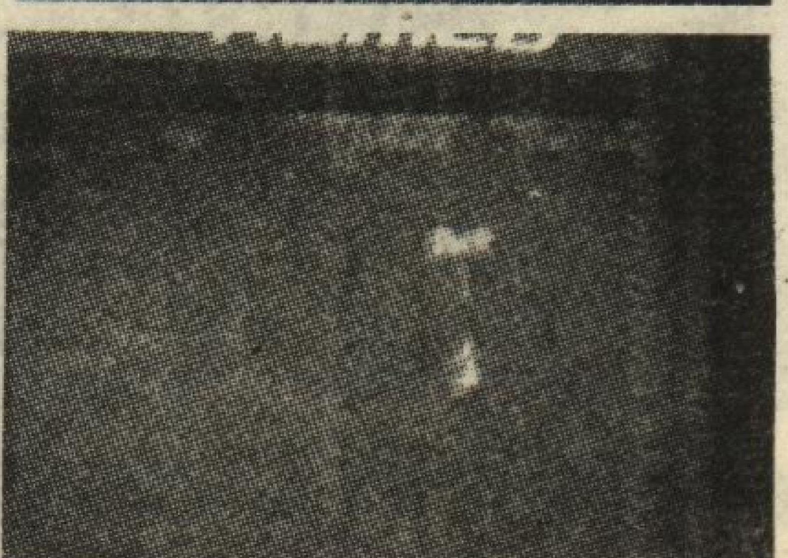
⑤第二版是一个水中世界，这时主角机所用的便是会自动找寻攻击目标的导向雷射。



②但在前进途中，却突然视点一转，前作中第一位首领在你的身边飞过。



④正以为可以过时，真正的首领才突然出现。在转回正常的视点后，可小心避过它的脚来攻击。



第二版的首领，似乎大家都爱用一些特别的武器。

SUPER FOOTBALL CHAMP

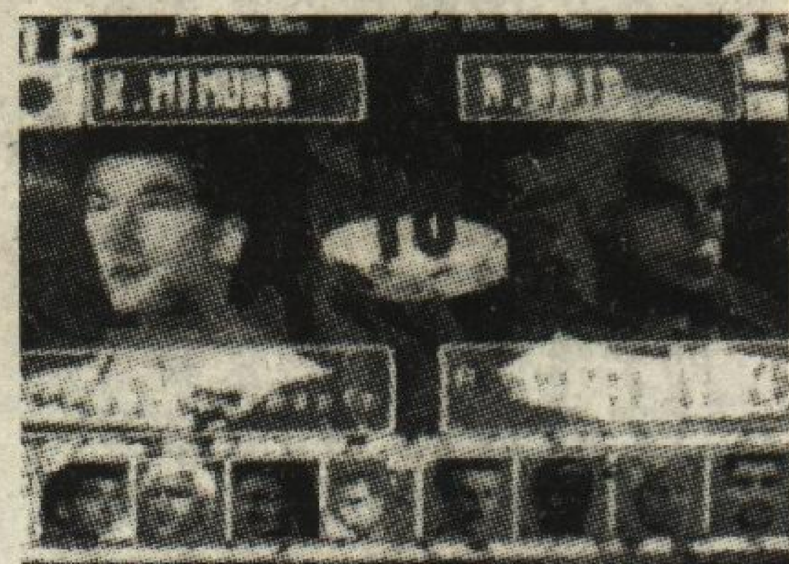
ARC TAITO SP

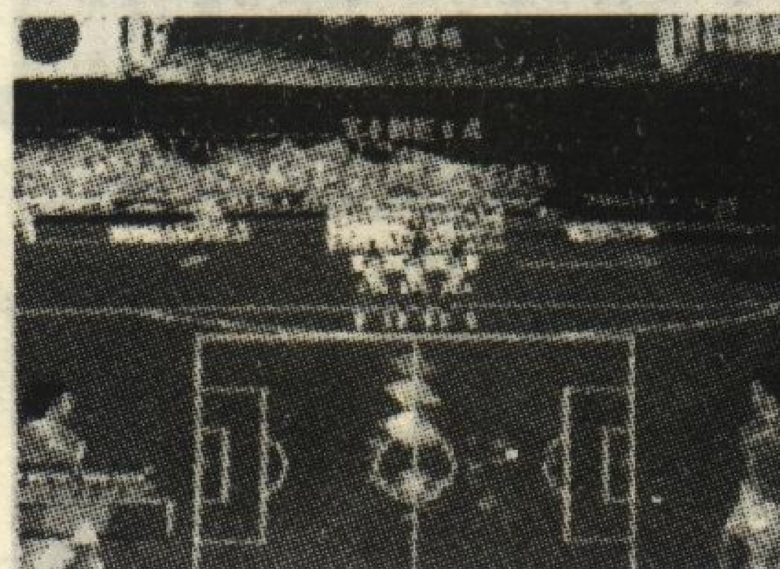


这个游戏除了使用POLYGON外，在系统的设定上也相当有心思。33个可选用的球队本身各有自己预设的阵形，当你决定了所用的球队后，则要再从队中的8名队员中选择出一名皇牌队员，由于各队球员成为皇牌球员后都会有不同的特殊能力。所以借着选择不同的皇牌球员，即使同一支球队也可以有不同的作战方式。

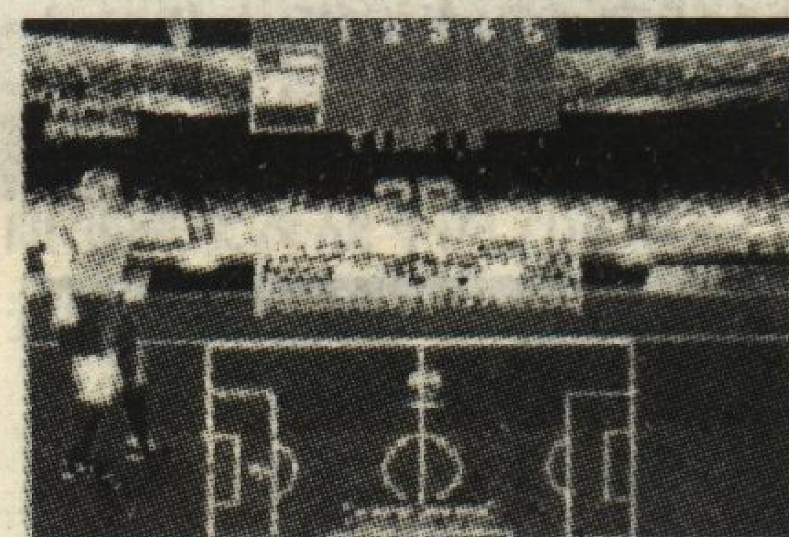
不过这个游戏的最大特色，还是在于一种“合作传球”(COMBINATION PLAY)的新系统。当你在跑动中按住C键距离最近的我方队员就会向你靠近，这时只要放开C键，就可以进行这种合作传球，这样才能令皇牌球员更易摆脱敌人的包围，前往一个有利的位置起脚射门。球迷相信会对这个游戏爱不释手的。





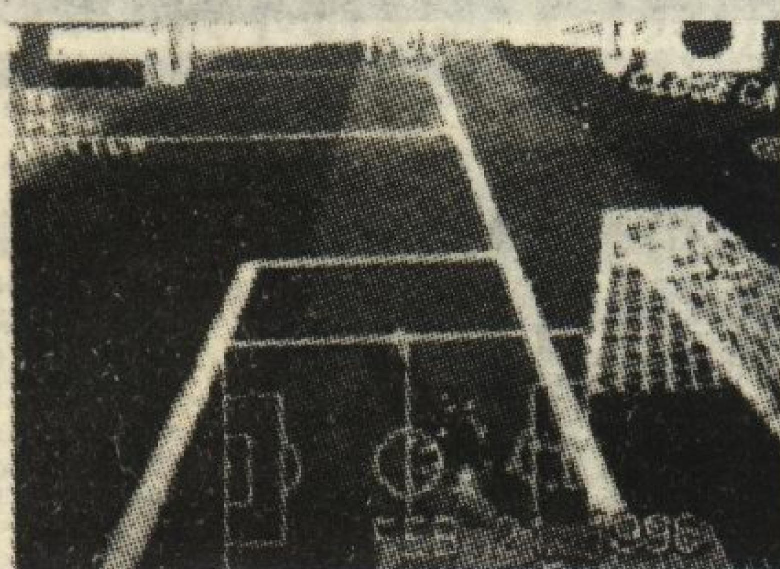


若时限内未能分出胜负时，就要以最残酷的方法——点球来决出输赢了。



▲主踢罚球时的画面。当接近球门时，对方会自动排出人墙来防守。

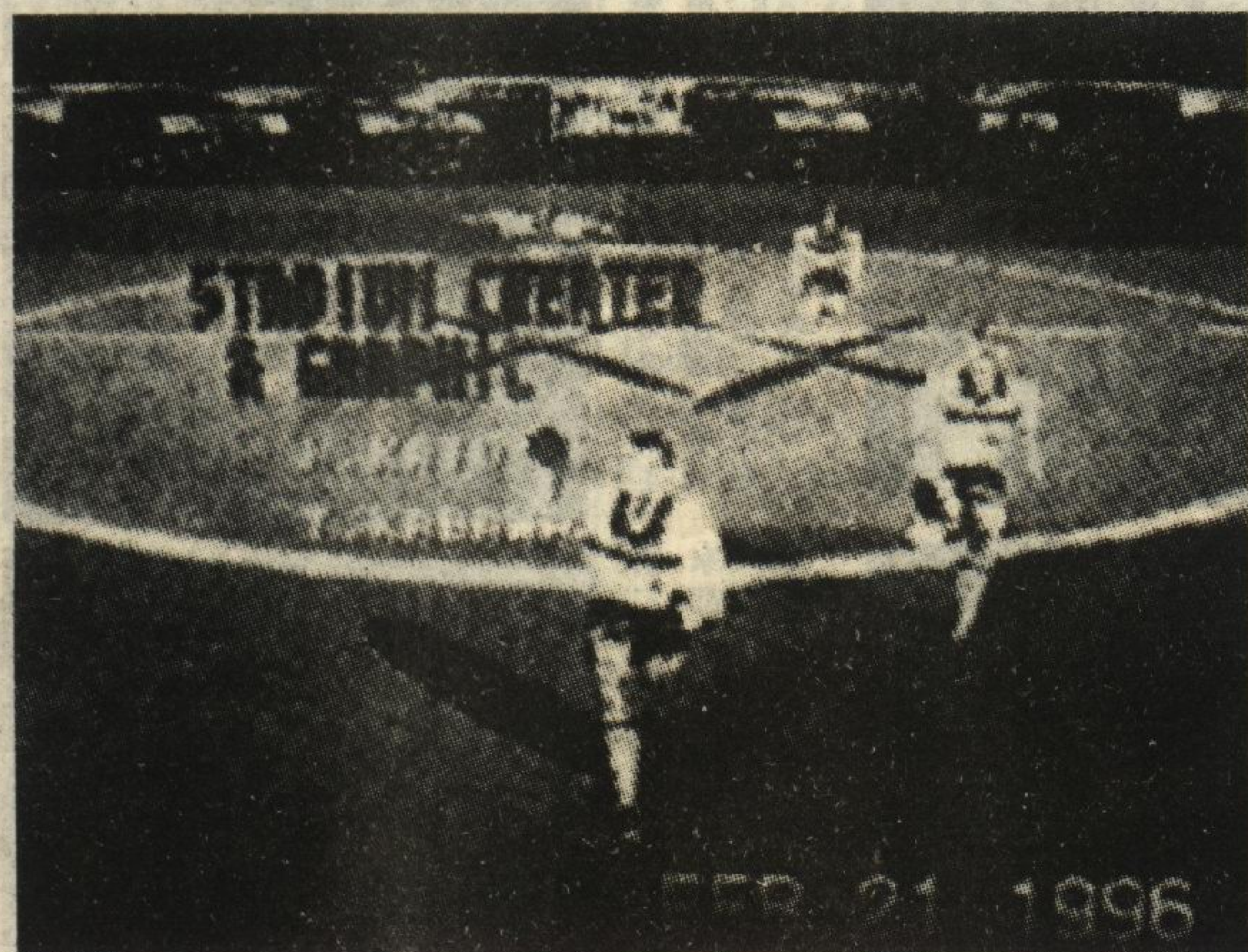
这时只要有人及时上前“补射”，会有很大的进球机会



当射门有一定的劲力和角度时，对方的守门员往往是要以手槌将球救出的。▶



▼这是游戏的爆机画面.





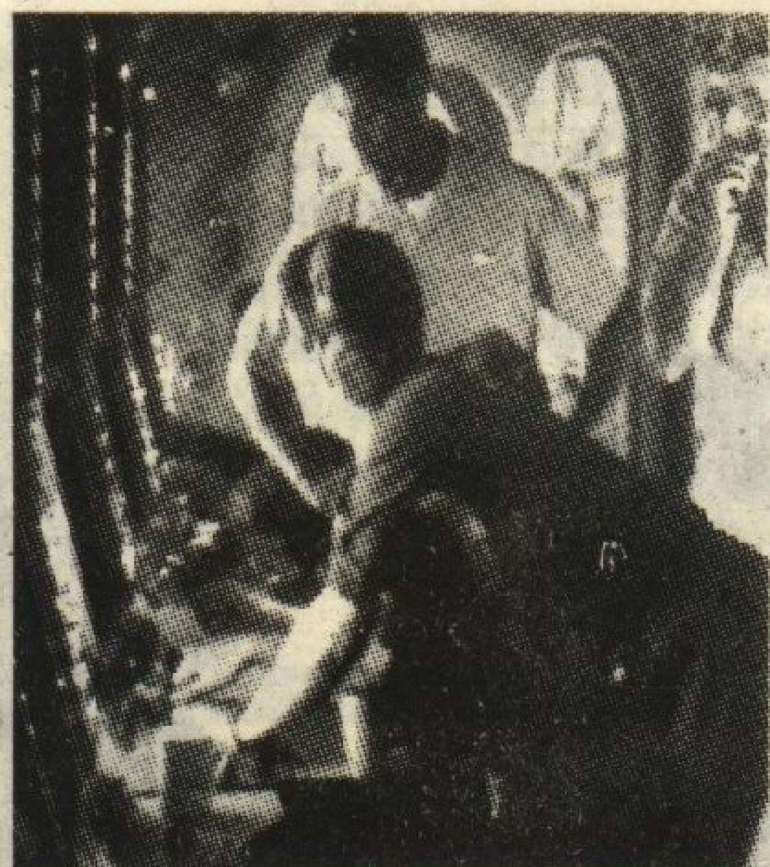
●短讯

日本



一种叫做“BUNGEE JUMP”的游戏近几年来开始流行。这种游戏的玩法是在脚上绑上绳索然后从数米或数十米高的平台上跳下去。这种游戏据说原来是巴厘岛当地民族的一种仪式。每当族中男孩达到成人的年龄时，他就必须参加这个仪式，以证明他已经成长为一个男人。他们搭建的高台，最高的有30余米。这真是一种投向死亡的考验哪！

美国在这四年来，玩这个游戏的人已超过了110万人次、在欧美其它国家，也有很多人玩这个游戏。在亚洲最先引进这种游戏的，该算是日本了。日本从去年初到现在，已有五至十间大型游乐场开设了这个游戏项目。由于反应不俗，有更多的游乐场纷纷效仿起来。日本的“BUNGEE JUMP”设施中，首推位于群马县大不村游乐场的最为惊心动魄。因为跳台的高度有21米。绑好安全带跳下后，离地面2米时才停止，人又会被弹力弹高再落下。收费每跳一次要3000多日元。有人跳了一次被吓呆，有人大喊大叫到声嘶力竭，也有人喜欢再来一次才够刺激。





●短讯

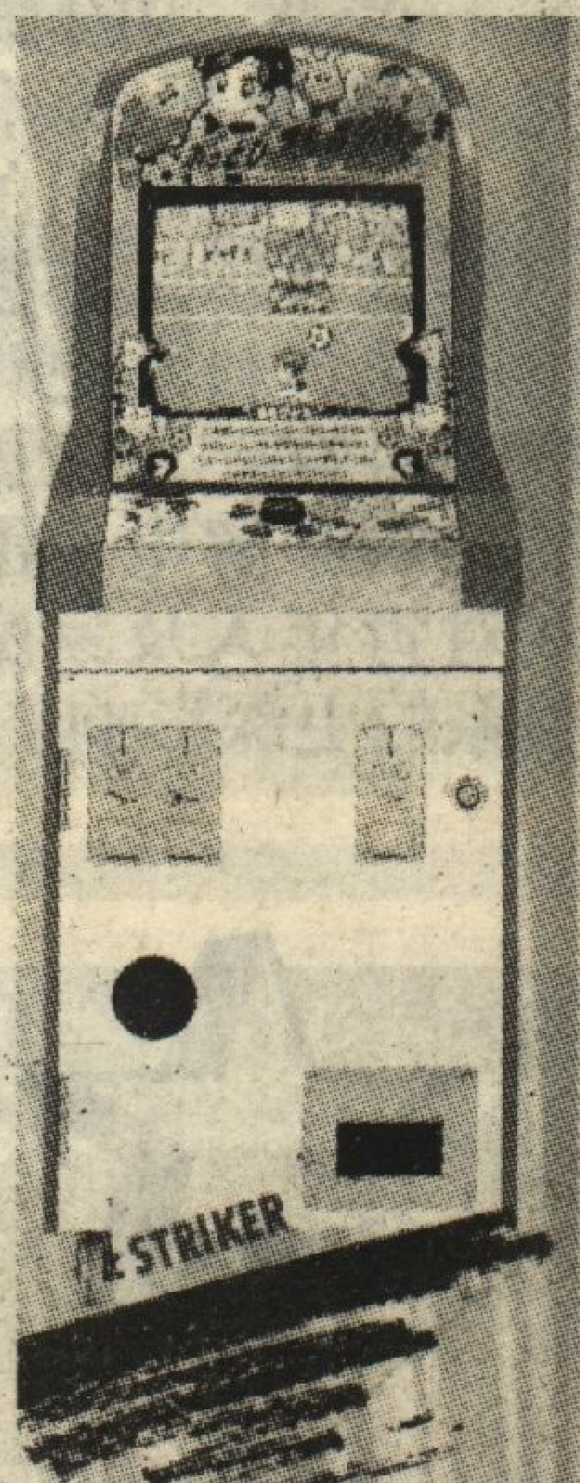
香港

今年6月份在香港会议展览中心举办的“ASION AMOSEMENT EXPO”是由美国游戏机协会(AAMA)和国际游乐公园及设施协会(IAAPA)联合主办的。国际游乐公园及设施协会在72个国家共有4000名会员，是全球最大的国际娱乐组织。这个展览会参展的厂商以美国厂家居多，而展出产品也以嘉年华(机械性模型类有奖)机台为主。94年是这个亚洲娱乐展的首年。继95年及今年之后，下次展览会的时间定于97年，在同一地址举行。因为AAMA及IAAPA越来越重视中国的市场，他们认为这个在香港举行的展览会能为美国产品进入中国市场带来更大机会。在97年的展览会上将增大场所的展位数字，由200多个增加到300多个。日本公司现在也对这个展览会有更大的兴趣，估计97年将会有更多的日本公司参加这个展览会。

有消息说，世嘉公司将参加下一年度的展览。







● 短讯

澳洲

由澳洲政府资助的一项研究发现，玩电脑游戏可能有助家庭成员之间的关系更为密切和融洽。这个结论与过往一般认为电脑游戏会使人变得更隔离和造成抗拒社会心理的说法完全相反。研究发表的一项资料显示，电子游戏已经成为90年代家庭生活的一重要组成部分。年轻人的激烈行为与玩电子游戏没有直接关系。相反的，玩电子游戏看来可以有助于训练青年人面对挑战，亦有助于改善他们的认识能力和对社会生活的恐惧。那种认为电子游戏有害的论调并没有任何科学的根据。

当然，由于研究对象及经费有限，这个课题组的声明也表示，需要更多的资料及更详细的研究，才能更清楚的了解电子游戏对青年人及家庭关系的更深影响。



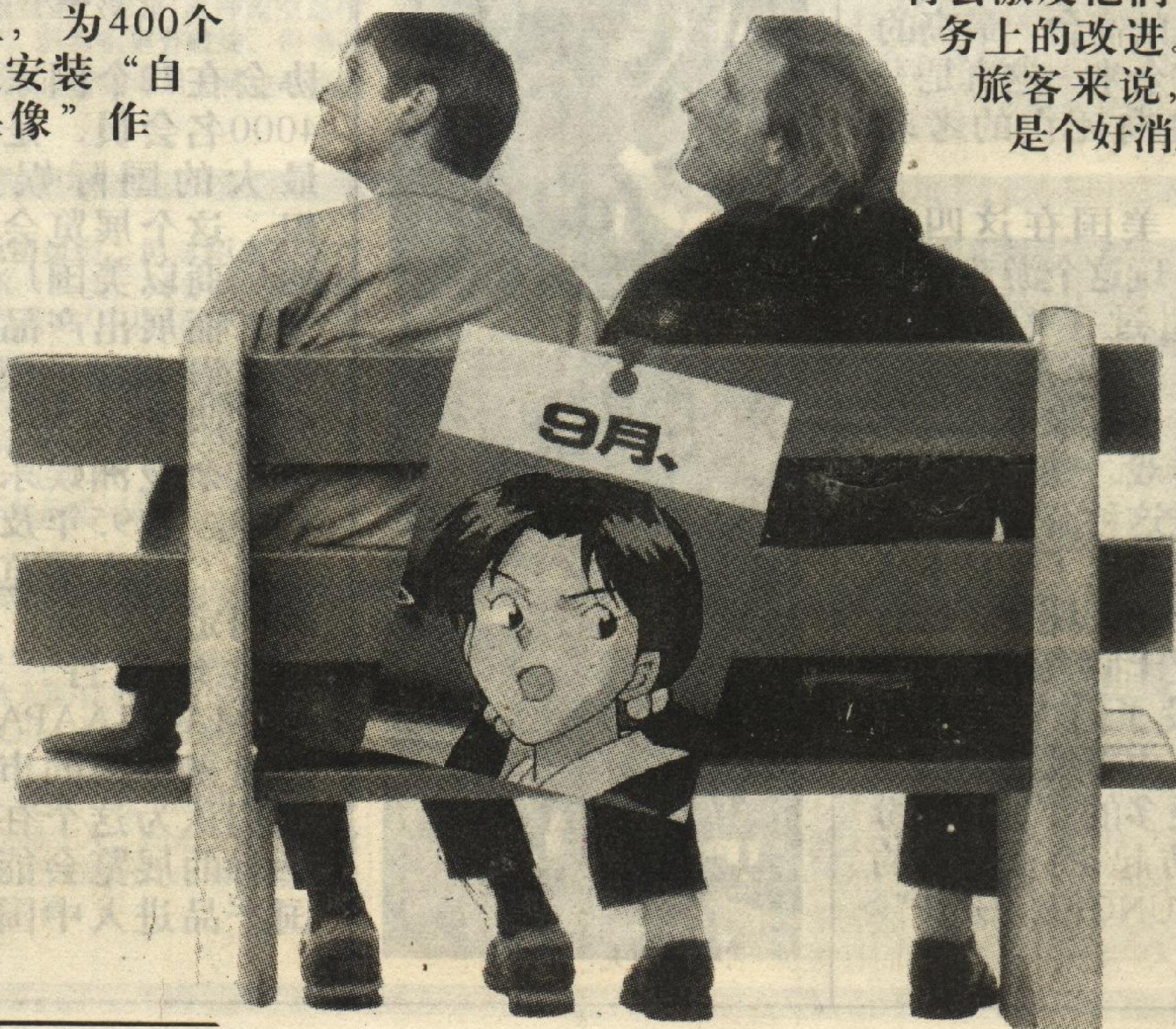


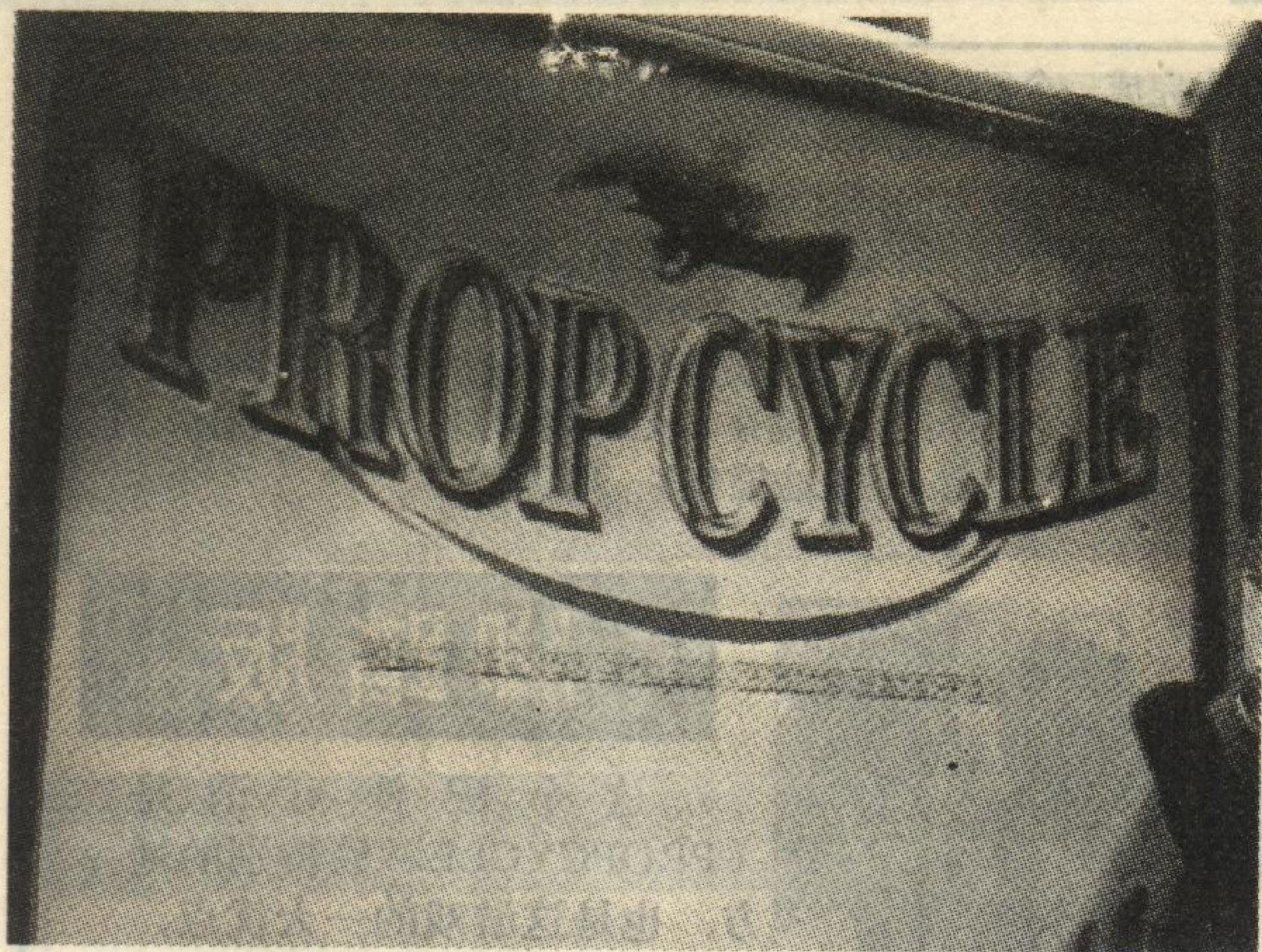
英国

有关在国际航线上飞行的航机中添置娱乐设备又有新的消息。英国航空公司在近期召开了一个名叫“航机上的娱乐”的会议，讨论和研究在长途客机上装置各种自选娱乐设施。包括有电影、新闻、购物及有奖娱乐节目等。而现在英航正为属下的一架波音747客机上，为400个座位安装“自选映像”作为试点。如果整个计划被接纳，英航将花费约十亿港币，为所属89架长途客机安装电脑和三万部个人电视显示屏。先进的“自选映像”系统是由美国制造的电脑中枢系统控制，再配合英国电讯提供的人造卫星作资讯联系。操作十分简单，客人只需插入信用卡，就可以选择节目。而且自由性很高，可以作播放、停止、回卷和暂停。技术方面，英航采用了现时最时髦的VCD技术，用MPEG-1的影音讯号压缩方式提供比一般的VHS格式更悦耳的立体声及更清晰的影像。若此计划成功，相信将会吸引不少的长途旅客。为增加此计划的的趣味性，英航还准备为客人提供一项录像轮盘游戏，运气好的话，可得到免费机票。当然，这计划必须先得到政府的批准。虽然整个计划还在实验阶段，有一些技术问题尚待解决。但是世界各大航空公司都十分重视英航的这个计划，相信将会激发他们在服务上的改进。对旅客来说，这是个好消息。









新意念飞行体感游戏

魔天飞轮

自从踏入90年代，由多边形所制作的游戏便如雨后春笋般出现。由于用多边形所制作的游戏可以给玩者很大的空间感及其世界观，所以它正被广泛利用在一些立体视点的游戏上，例如3D SHOOTING及一些赛车游戏。而就在今年初的AOU'96中，NAMCO便展出了一部3D多边形RACING游戏，这个便是笔者要介绍的《摩天飞轮PROPCYCLE》。

责编 BAEK

游戏故事

话说在一个不知名的未来里，人类都是居住在一个又一个的盆地中，然而他们还是对飞行怀有一份梦想，希望能有一天飞到天上，接触还未见过的事物。某天，有一位居住在盆地里的村民，无意中碰到一个类似封印的东西。







(不过这个封印变成了核子放射性警告)跟着，不可思议的事情便发生了，有三大片大陆不知何解的飞上了半空，而且这三片大陆是分别成星星、月亮、太阳的形状，这些都是令住在盆地中的村民大为不解。而为了满足人类的求知欲，于是乎他们便弄了一个飞行比赛，从中选出一个最出色的飞行员，再派他飞上去这三片空中大陆处作考察。而你，便是一个参赛者……

与别不同的游戏系统:

其实以这种形态出现的RACING－GAME可真少之又少，(好象是前无古人哩!)以前几乎所有的RACING－GAME都是赛车游戏，玩者只要踏油门、扭方向盘，换档便可将坐架控制。不过这只《摩天飞轮PROPCYCLE》却将这些东西完全［原始化］。例如如果玩者想阁下的坐架飞快点的话，那么相对地玩者便要付出［劳力］，将那部飞车之脚踏踩快些。这无疑是会令玩者的投入程度大大增加，而且更加可以感到人机合一的感觉。另一方面，一般的RACING－GAME都有一条指定的路线要玩者去依从的，不过这个《摩天飞轮PROPCYCLE》却刚好相反，是要玩者在一个广大的版图中自行找寻一条又省时、又可以打破最多气球的路线，令玩者的自由度(又或者是失控机会)大大增加。这都是这个游戏与别的不同的地方。

基本玩法

其实这个游戏的玩法是非常简单的，玩者在游戏中是控制着一架人力飞机的，而玩者要做的，就是要控制这架人力飞机去撞爆在空中浮上浮下的气球，当玩者撞爆一定数量的气球或得到一定的分数，便可将该版CLEAR。

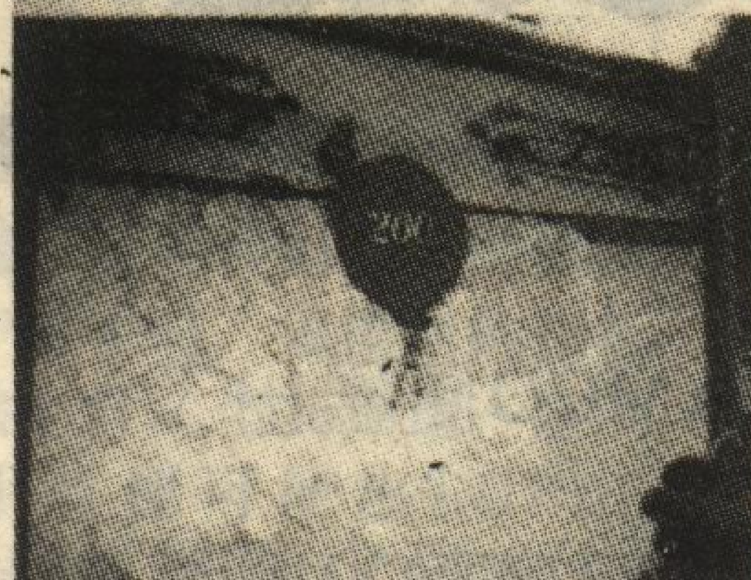
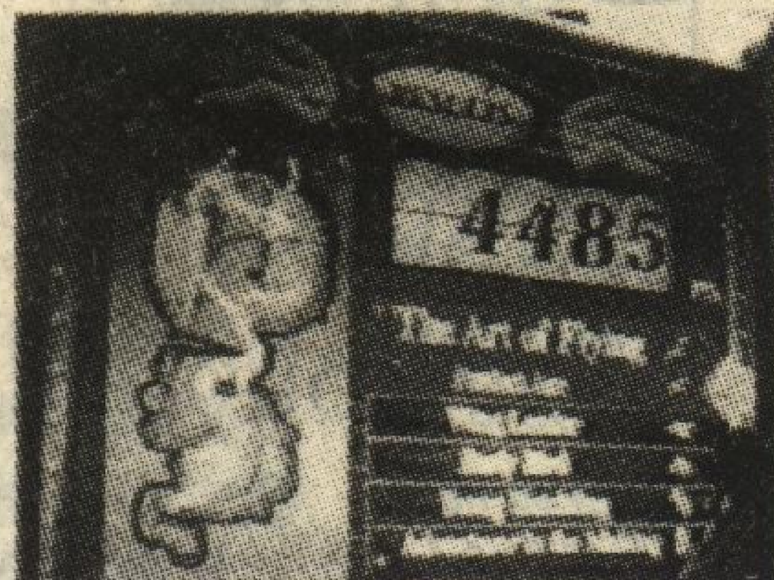
二大游戲模式

NOVICE

简单点来说，这可说是一个练习模式。那么在这里玩者是需要做些什么呢?首先玩者可以在3个版图中选择一个自己要练习的，进入之后，便如平常的进行赛事。然而由



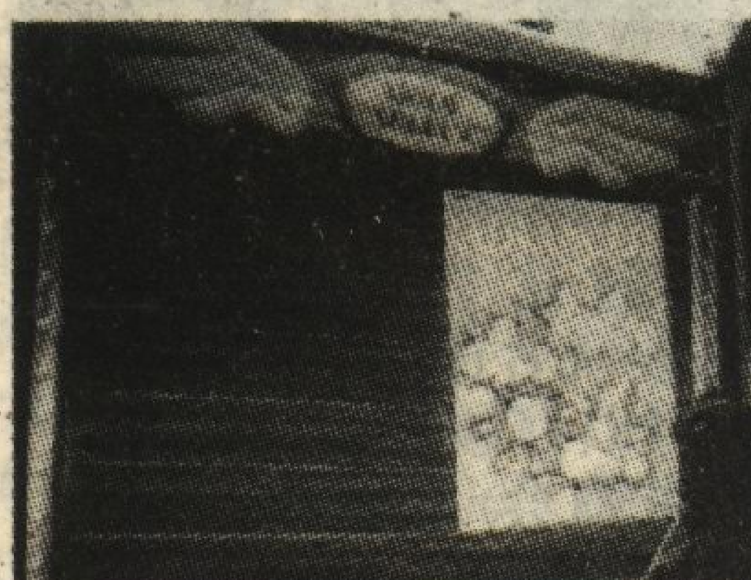


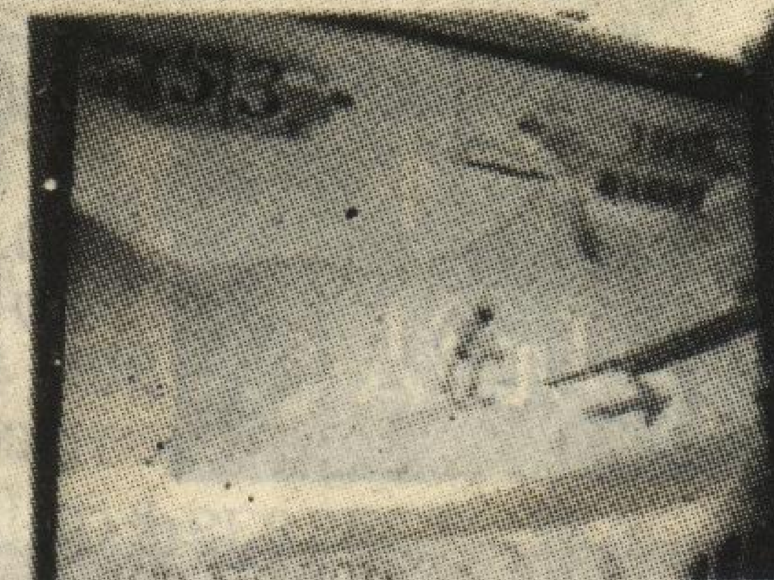
于这是一个练习MODE，所以其难易度也是较低的，故此在这个游戏模式中那些气球的位置比较容易让玩者去撞破，然而也较易成功。另一方面，在这里过版的指标不是用玩者取到多少分来决定，而是在于玩者撞破了多少个气球，而且在地图上还会有气球的位置，十分方便。不过由于这个模式比较易玩，所以当玩者完成了一个STAGE之后，便会GAME OVER。

ADVANCED

其实这个便是这游戏的STORYMODE，也即是正式的飞行员选拔赛。在这个模式中，可以让玩者去到第四个STAGE，即是三块飞行大陆上飞行及冒险。不过在此之前，玩者一定要先CLEAR在陆地上的那三个STAGE。如果玩者要在这个游戏模式

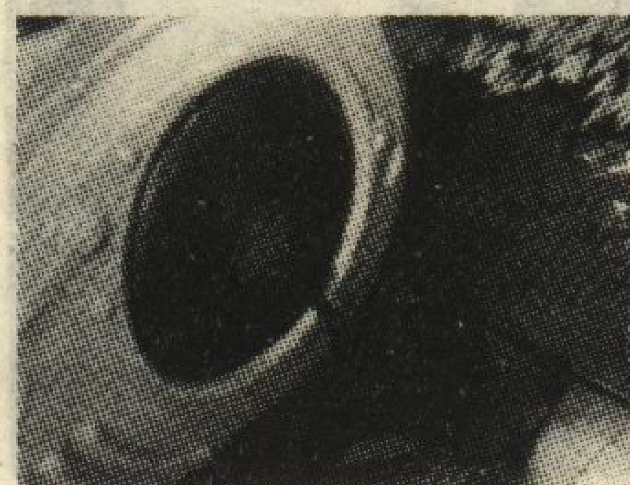






中完成一个STAGE的话，就非要取得该版所需的分数不可。所以玩这个模式的时候，玩者便要选气球来撞，因为有些气球只有50分，而有的则有300分(啊!又会［争］得厉害呢!)所以玩者务必要开创一条又省时，又可以得到最高分数的路线来。

由于这部《摩天飞轮PROPCYCLE》的机体比较古怪及特别，也许很多读者对它也很有兴趣吧，正因如此，笔者就在这里介绍一下这个结合了健身车及游戏机的业务用游戏机体，让大家在健身之余，对它也能有多一些认识。



脚踏版

这个配件可谓是《PROPCYCLE》最特别的地方，也是这游戏的一大优点，然而由于这亦是接收游戏中主角及其飞机的原动力之配件。所以多多少少也会有些损耗。而就在笔者第一次拍摄的时候，这部可怜的「落地不久」的新游戏机就因为骑在它身上的玩者太过投入的关系，引至发生断链事件……。WELL，希望各位玩此游戏时定要冷静一点。



通风口

虽然这是一个小小的设备，但却是非常让人欣赏的一样东西。那么这个通风口又有什么作用呢?原来为了增加你玩此游戏时的投入感及飞行的真实感，当你在飞行的时候，这个通风口便会吹出一些凉风，而且你踩得越快，那些风就会吹得越大，非常过瘾。由此就更能感受到游戏设计者的一番心思。不过，由于有这个设备，愿女孩子不要只穿短裙去玩此游戏。



控制杆

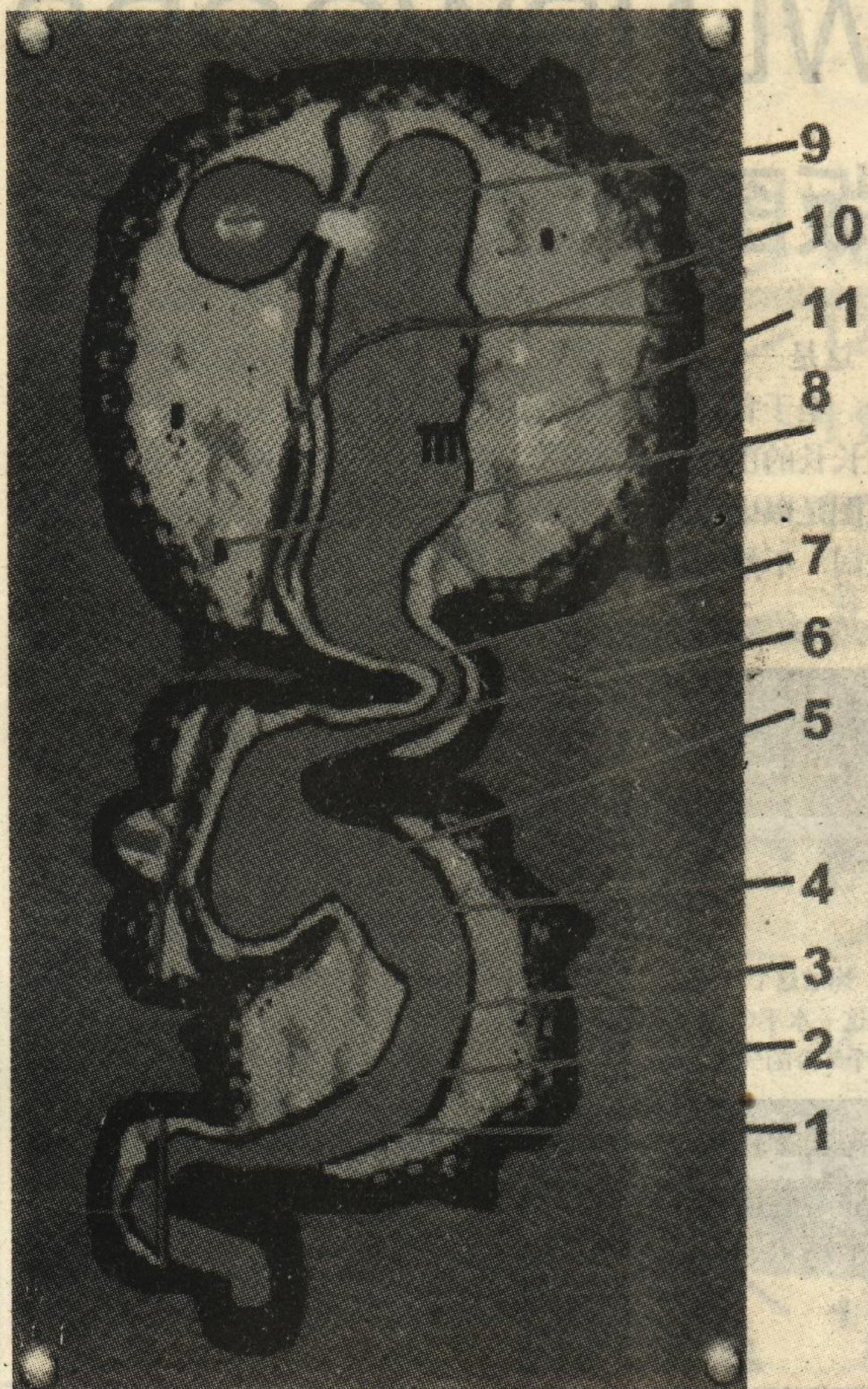
用来控制游戏中人力飞机的左右移动及升降，而其设计跟一般的健身车把手有些相象，不过它还可以作左右扭及上下摆，让玩者有更大的自由度去控制飞机。不过笔者觉得还有点点的美中不足，就是没有刹车及减速系统，令很多时在你一轮加速后，因不能减速而导至撞向岩石山边，影响成绩，换句话说，即是大大增加了此游戏的难度。看来要CLEAR游戏的话，非下一番苦功不可了。

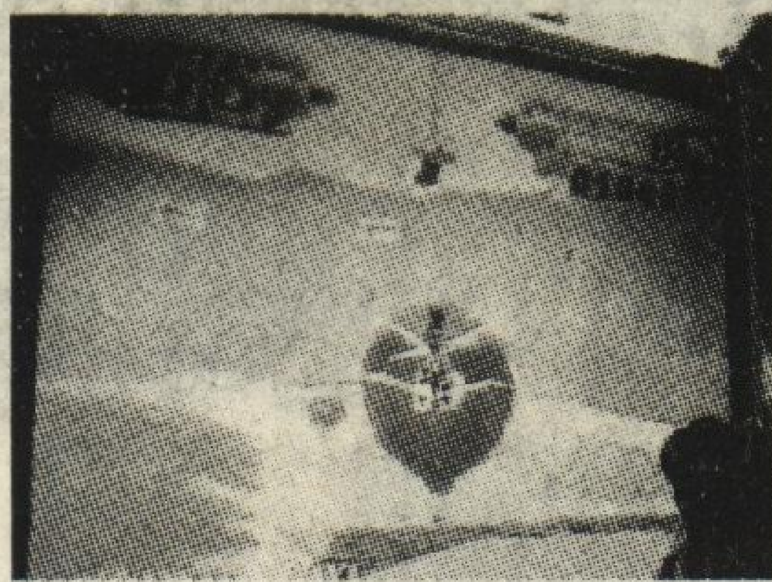
版图介绍

CLIFF ROCK

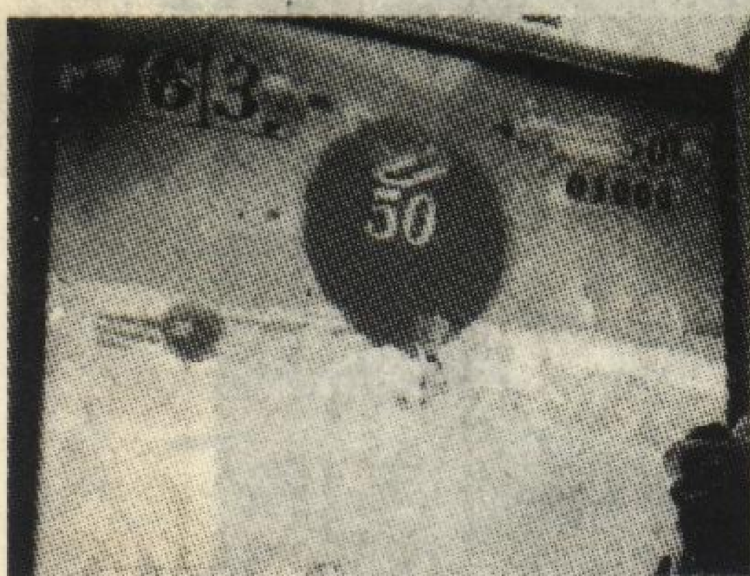
版图特色

其实这版是这游戏中难易度最低的一版，所以比较适合初学者去试练习。就以背景而言，是以一条建于盆地內的宁静小村庄为主，而且当你穿插于小桥及河流山谷之间，更觉得这个小村庄有浓厚的欧陆风味。而且这里的通道也十分宽阔，而障碍物也较少，故而你大可放心去周围取分。





1.比赛一开始，玩者便应微微的向下飞，因为第一个气球是低于出发台的。



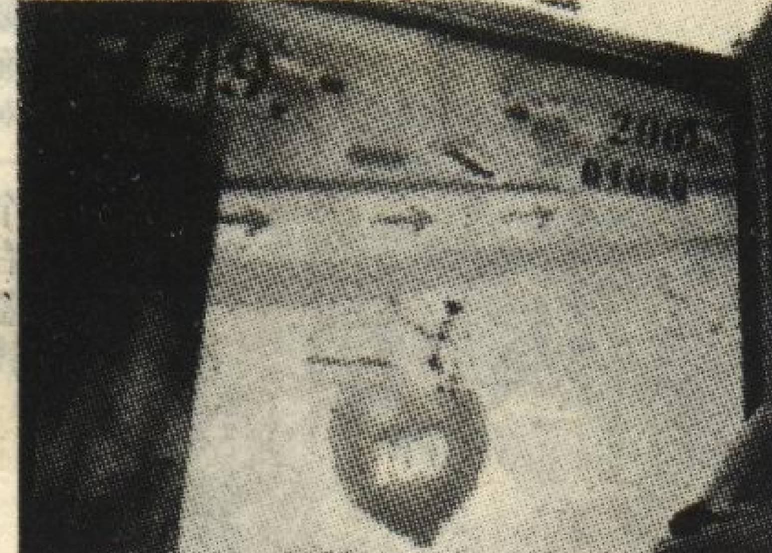
2.撞过这个气球后，你便要保持在这一水平中直飞，那么便会碰到个50分的气球。



3.不过玩者继续向前冲时就要小心，因为跟着气球后面是一座桥，你很容易取过气球后就撞墙，故而一定要抬头向上飞。



4.抬头后，便要立即靠左飞以便取到一个靠在岩石边的气球。



5.取过这个50分的气球，不要忘记前边还有一个100分的气球，顺便也要把它撞破，不过却要小心避开中间的那座桥。



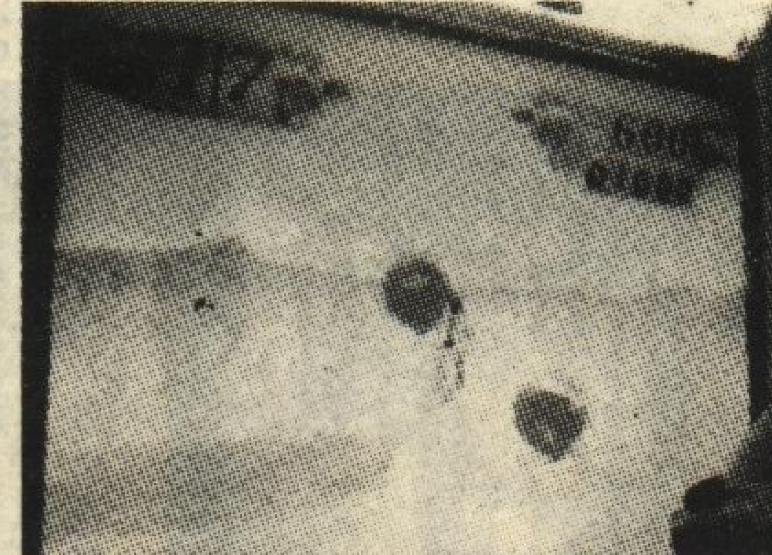
6.跟着便有一小段的路程是没有气球的，此时你不应将飞机飞得太高，直至撞破下一个50分的气球



7.当你撞破了这个气球后，便应立即向上飞，因为下一个气球是由上面下来的。



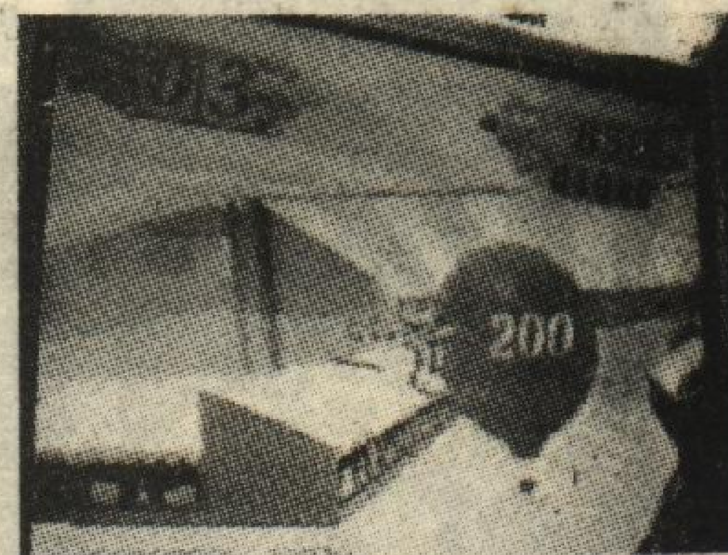
8.这个气球的后面，便是一个大盆地，玩者可在这里兜圈取分，而离开小河后，便要向左飞，撞向一个50分的气球。



9.撞过这个气球后，便可兜到中央喷泉，那里会有一个奖时间的气球及一个200分的气球。



10.取过这两个气球后，还可以兜到湖边，这里可连续撞破数个气球。

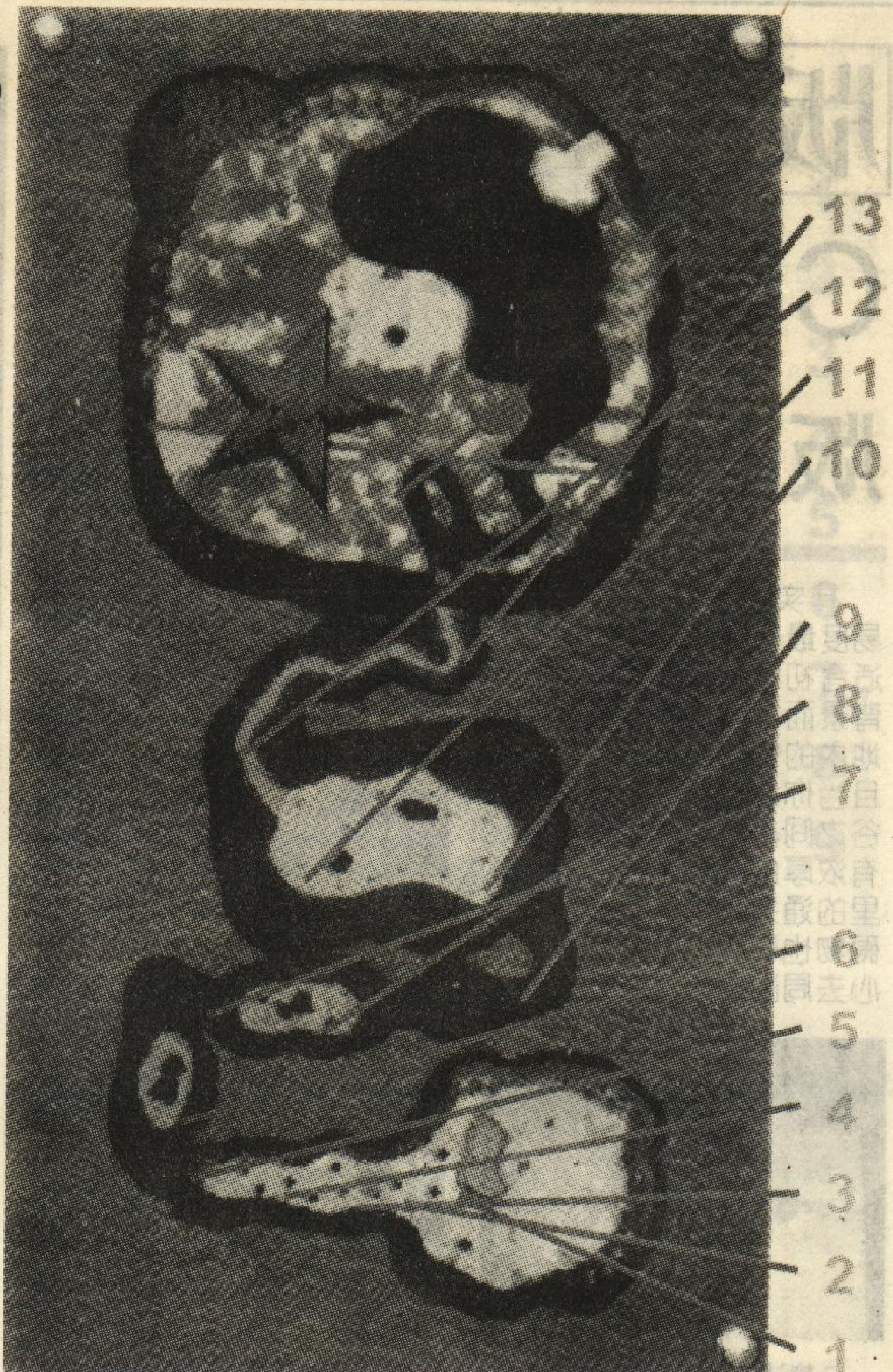


11.最后当然不要忘记撞破在营幕里的气球了。

WLNDWOODS

版图特色

这是一个难度中等的版图，而长度就略比CUFFROCK长。至于背景方面，这个版图就以山洞为主，玩者需要穿过长长的山洞，来到一个建于山洞中的小村庄。由于这个版图是以山洞为主，所以赛道都是九曲十三弯的，幸好比较阔，不然玩者的撞壁机会会大大增加。





撞过这个气球后，你便要保持在这一水平中直飞，那么便会碰到个50分的气球。



如果继续向前飞的话，便会遇上一些夹在树林中的气球，而且一不小心，便会撞树。



撞过树林中的第一个气球后，还要立即向右转，以便撞破第二个气球，不然的话，就会撞树。



经过这树林后，便来到一个小山洞的入口，但你不要忘记取走山洞前的那100分啦。



入山洞后，应靠着山洞的顶部向前飞，因大部分气球也都是集结于山洞之顶部。



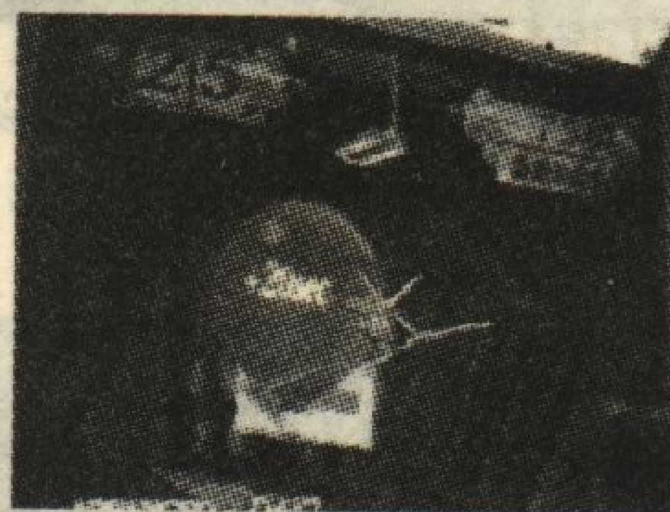
撞破山洞中第一个气球后，应立即避开那些由山洞顶伸下来的尖石，以便去取下一个气球。



就在山洞会出现一些闪一下闪一下的气球，而它们是用来奖时间的，故一定要将其撞破。



穿过这个古古怪怪的水池后，便要面对一个右急转弯，所以在这里不要飞得太快以免撞墙。



转完这个右转弯后，又来到个左转急弯，所以不要在这里把速度开得太高，不过这里有个可加时20秒的气球一定要撞破。



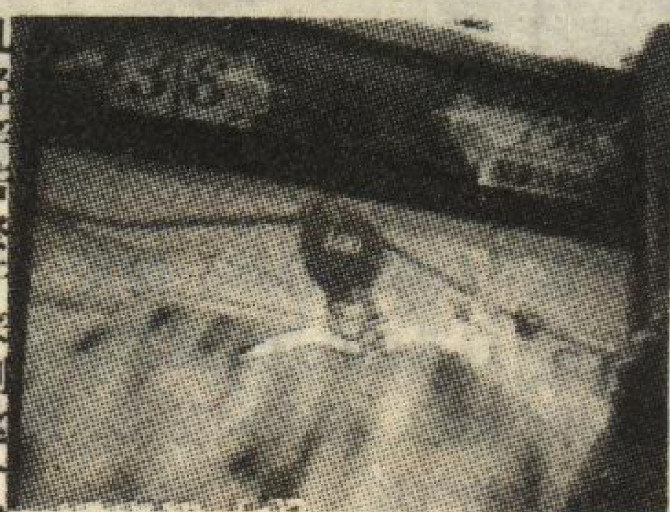
就在取过这个奖时间的气球后，便会遇到两块尖石中的一个气球，而要撞破这个气球可要有一定的技术。



跟着你便会来到一个有古怪生物的水池，而你又要在它们中穿插才可以撞破那些气球。



如果玩者飞得太低的话，那么画面就会被那些水气所笼罩，令你的视野大大减低，这时就更加要小心飞行了。



几经辛苦终于来到这个建于山洞中的村庄，而你可先穿过那条火车桥，继而再进入村庄。



宇宙警察

机种：3DO、PS、SS
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：CD-ROM × 2（SS版 × 3）





一起“太空行走实验”的意外失败完全改变了乔纳森的生活，25年的时间对飘流在宇宙中的他来讲似乎只是一瞬，但当他归来时一切都变了，心爱的妻子罗莉已嫁作人妇，昔日的好友艾度也已年华老去，物是人非的痛苦几乎打垮了他。然而，有一天罗莉突然出现在他面前，随后又惨遭杀害，复仇之火重新点燃了乔纳森的生命。

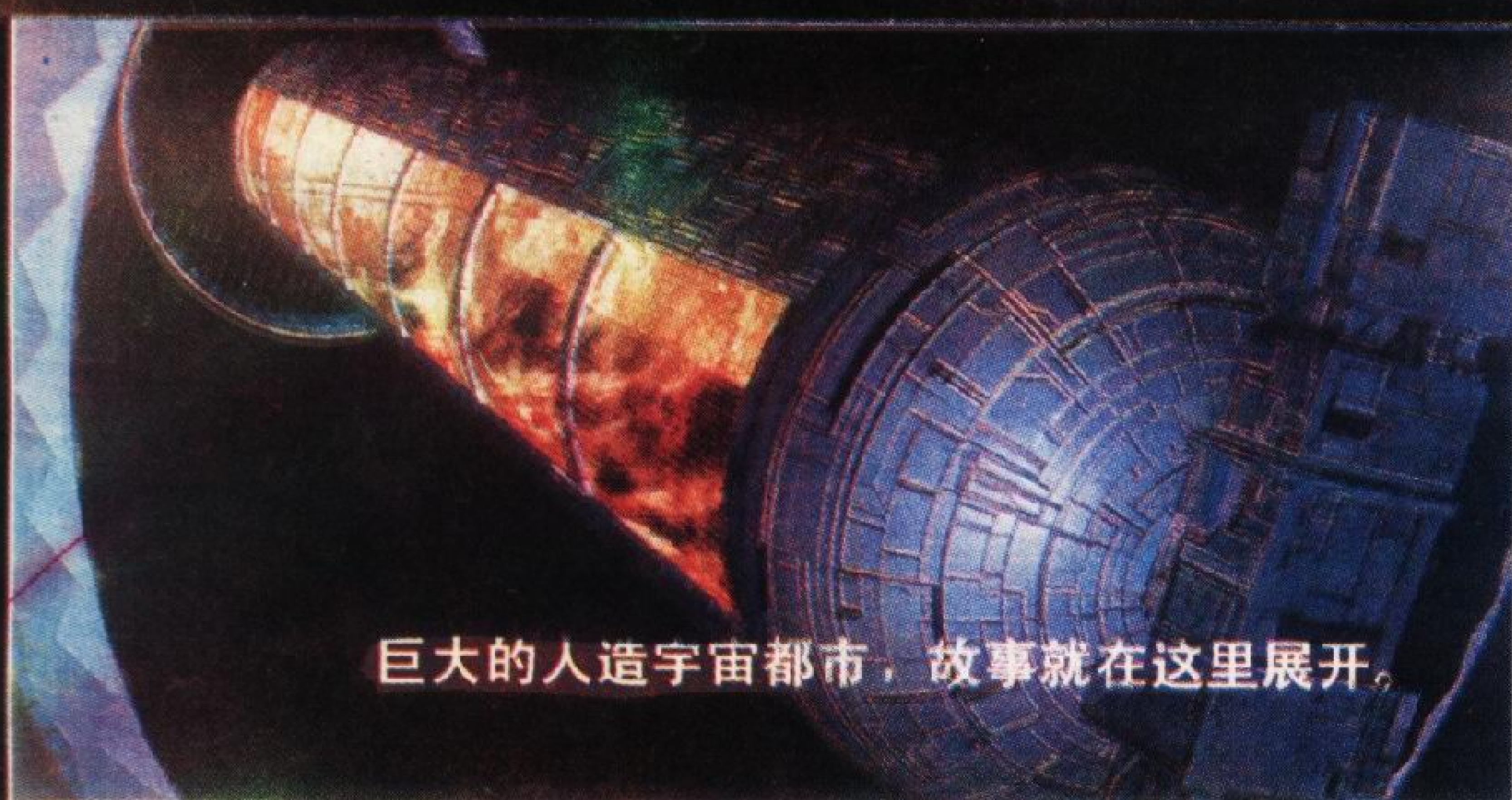
本作画工精美，情节曲折，那个嘴角经常叨着只未点燃的“万宝路”香烟的乔纳森被塑造得尤为成功，而片首和片尾的乐曲所营造出的那种如梦似幻，却又略带忧郁的气氛更是令人难以忘怀！





游戏中的画面每幅几乎都可称为精品。

POLICENAUTS®



巨大的人造宇宙都市，故事就在这里展开。

→ 自然少不了枪林弹雨的迫力场面，不擅长“射击游戏”的朋友此时可要头痛了！



↓ 在这太空博物馆中会有什么线索吗？



动荡的日本，一些勇士正踏上旅途……

幕末降临传



机种：SFC　厂商：BANPRESTO　类型：RPG　容量：32M

大和丸，本游戏的主角。性格豪爽，颇有侠者之风。他转身后的“霸光童子”是鬼的化身。



壬生十郎太，女扮男装的剑士。沉着冷静，拥有天下无敌的剑术。她转身后的“苍牙天子”是龙的化身。



才神夏芽，著名法术世家最小的女儿。天真无邪，拥有极高的潜质。她转身后的“绯空翼姬”是凤凰的化身。



才神冬夜，才神家的长子。英武强悍，非常宠爱妹妹夏芽。他转身后的“显佑烈士”是虎的化身。



斯柯文特，本是美洲的原住民。充满野性，是位出色的战士。他转身后的“漆威武汉”是狼的化身。



阪本龙马，北辰一刀流的高手，历史上是“明治维新”的奠基人。



冲田总司，天然理心流的传人，“新撰组”的第一高手。



土方岁三，亦为天然理心流门下，是“新撰组”的副组长。



三位疯狂的科学家，将灵穴的能源用于邪恶的研究。



本作推出已有不短的时间，爆机的朋友应该有不少了吧。游戏以“明治维新”前的日本为舞台，展现了大和丸等主人公惊心动魄的冒险经历。那是在动荡不安的日本历史背后活跃的影之英豪，是沉埋在人们记忆长河中的一段动人插曲。

今天我们向大家介绍的是游戏中出色的人物设定，其优秀的美工水准颇值得人们称道！



夏利塔·利休，冷血无情，最后化身为最终BOSS。

街头霸王ZERO2 ALPHA

机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：ACT


"ALPHA版"选人时的背景是金黄色的，这是与国内版的区别之一。


这是凯的新SUPER COMBO——武神无双连击，只有在能量为LV.3时才能使用。


选出的旧版人物连必技指令也变回了以前的方式。


这是旧版萨加特的虎升拳，只能击中一下哦！


觉醒了"杀意之波动"的隆，可使用阿修罗闪空等技巧，以瞬狱杀结果对手时背景也会出现"天"字。


这就是"二对一"模式。


前后夹击，上下交攻，萨加特这加可惨了！


最后的对手是真·豪鬼，这家伙实在太厉害，以二对一恐怕也占不了太大便宜。


即使擅长精神移动也无能为力了吧。

豪鬼＋豪鬼VS真·豪鬼，眼花缭乱了吧！



《街头霸王ZERO2》有两种版本，PS与SS移植的是其国内版，而其海外版即"ALPHA"远比国内版要有趣的多。首先，许多人物增加了新的技巧。其次，增加了几位新的角色，如旧版的桑吉尔夫，达尔锡、萨加特、贝加以及最引人注目的"杀意之波动隆"。最后，该版可选用1P与2P协力对抗COM，而且全部18位角色可任意组合，对手则依次是阿顿、萨加特、贝加和真·豪鬼。

SHINING the HOLY ARK

光明勇者　再次登场！！

机种：SS
厂商：SEGA
类型：RPG
媒体：CD-ROM

↑这是小村中的景象，怎么样，很真实吧？

被视为SEGA公司RPG皇牌的"光明系列"终于又有新作推出，这就是于96年末发售的《SHINING THE HOLYARK》。本作基本上承继了MD名作《光明与黑暗Ⅰ》的形式，为3D迷宫PRG。因为有"土星"卓越的机能作支持，所以POLYGON制作的景物都非常真实。主角与敌人也都各具特色，服饰及动作被描绘得极尽华丽。战斗时有些象"梦幻之星系列"，即主角可跳过去打击敌人。看来这是一款倾注了不少心血的力作，"土星"FANS们一定会很期待吧！







←带有雷系属性的攻击，这样出众的战斗画面你满意吗？



←通过对话来收集情报是RPG不可缺少的步骤。

↑游戏中可作全方向的移动，而村中的人物也做得很精细。







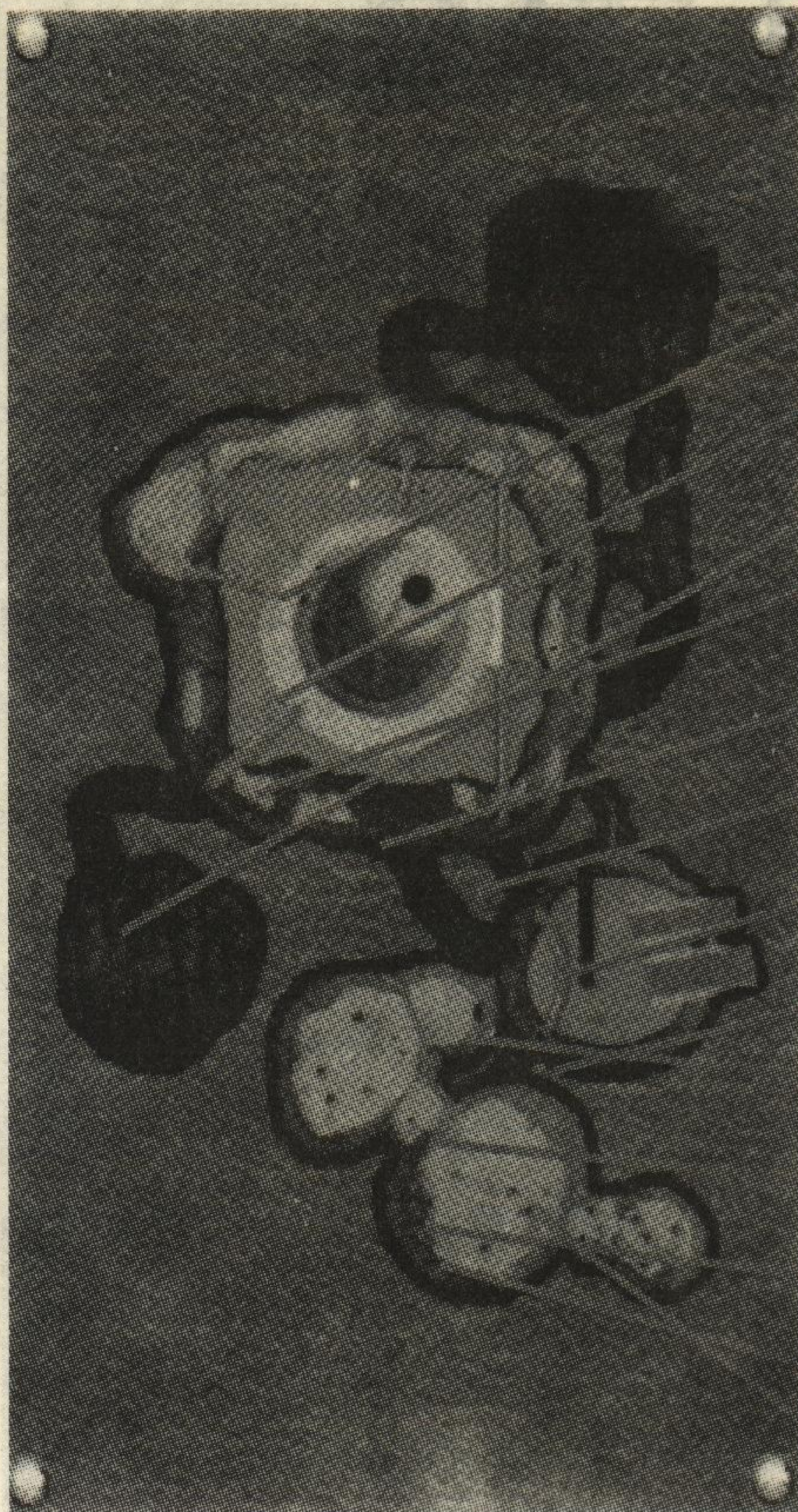


敌方中BOSS登场，真实得有些令人毛骨悚然。

INDUSTARN

版图特色

如果论游戏的复杂度，这可说是所有版图中最具复杂版面的一个，而且暗路，窄巷特别多，绝对是给玩者的飞行技术的一大考验。至于其背景，其实是由一个石矿场工厂所组成的，其气氛也相当独特。在这个版图中有两个大矿场，而电脑会随机的将一些高分数的气球放进去的，这使玩者很难记得气球的位置。





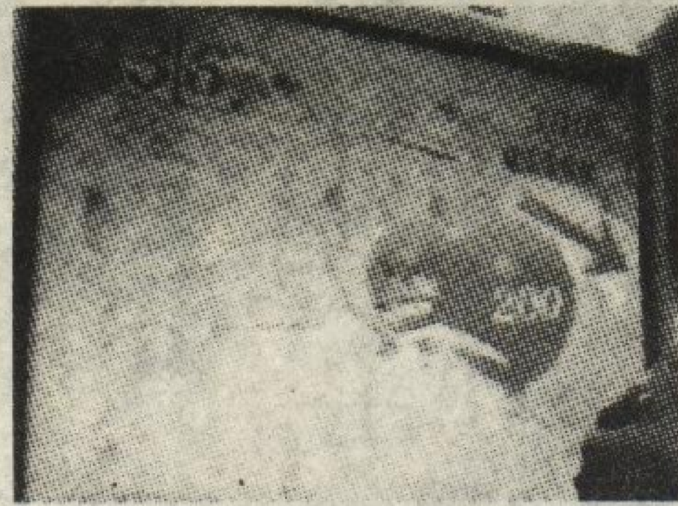
赛事一开始，就在正前方出现了一个价值100分的气球，可令你轻易取得。



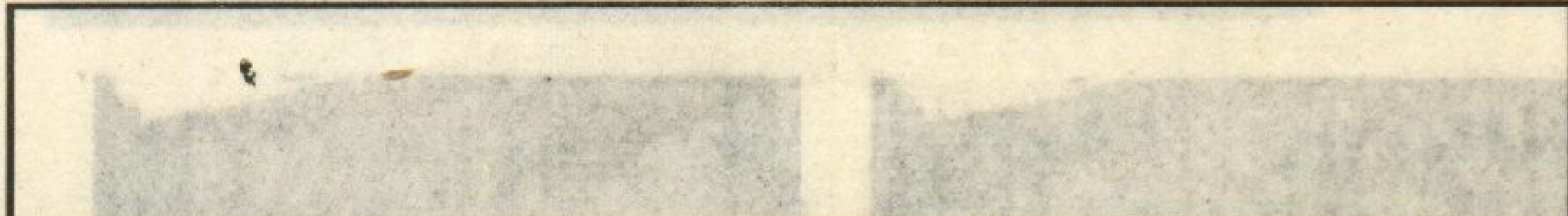
之后玩者就有两条路可以选择，一是左边下路，而另一条是右边的上路，而笔者则建议使用下路，何解?可以取多些分吗!



进入这条下路后，玩者应向下俯冲，一气的撞爆二个气球，那里有200大分呀。不过取过分后，应立即抬头，不然……



如果玩者想取得更多的分数的话，就应在连取两个100分气球后，在这个地方向左转。

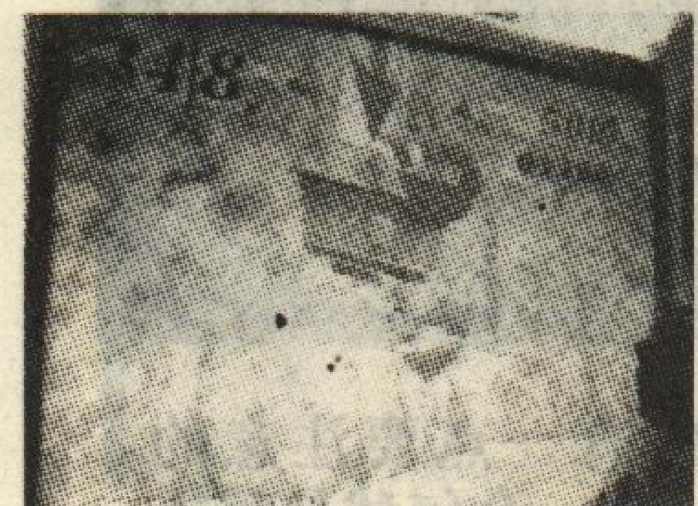




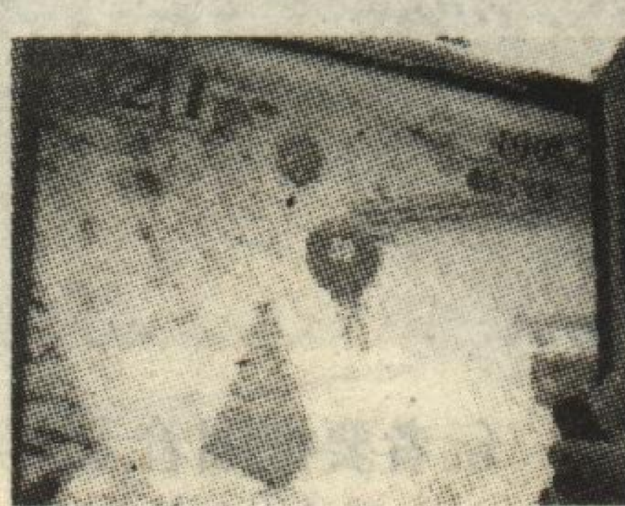
要入下路的原因，就是要撞破这两个气球，一个是200分，而另一个可以多奖20秒时间，所以一定要取到。



取过这两个气球后，玩者便要作一个90度转弯，进入这个细小的小山洞。



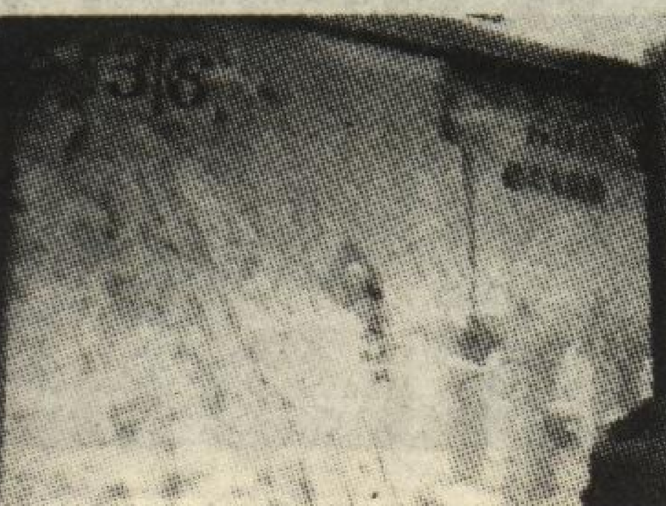
从山洞一飞出来，便会见到一座金属造的建筑物，在它的左面，有一个小洞，而玩者就是要穿过这一个洞，而洞前又有100分及50分的气球各一个。



原来这个山洞是一个矿洞，不单如此，这里总共有4个气球一共520分!!哗，发财喽。



取过这520分后，玩者便离开这山洞，再向左转，继续取分，而要取到画面中的50分气球的话，就先需将飞机飞低一点，再往上冲。



这个山洞其实就是全部游戏中最窄的一条通道，而笔者玩了这么多次都未曾安全通过的，WELL，大家努力吧。



在这个山洞后面，便是一条环迥的河道，而那些气球则是多数集结于那些桥底及桥涵处。



在进入这里后的第一个山洞口处，有一个可奖十秒的气球，那么就飞进去瞧瞧吧。

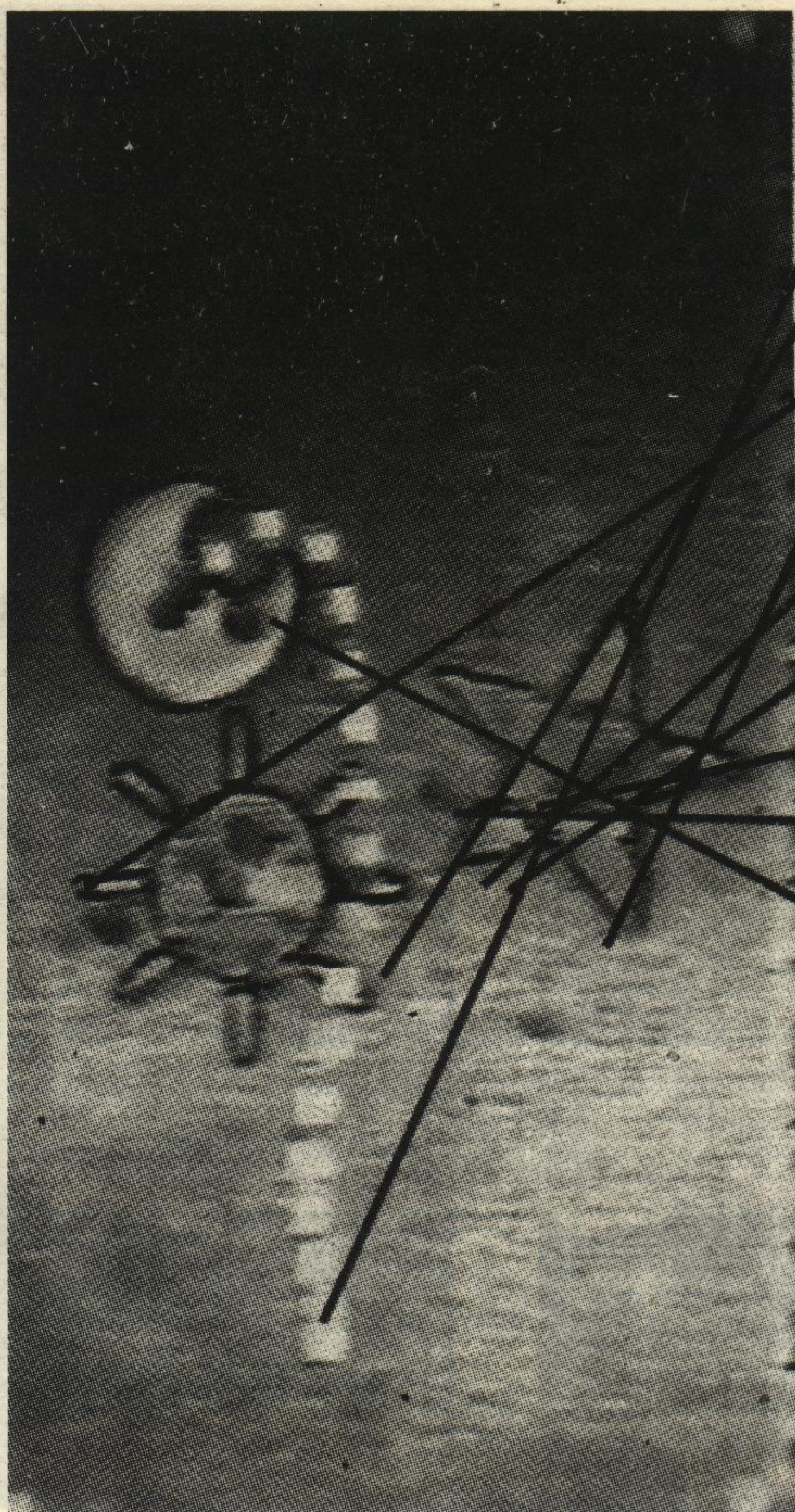


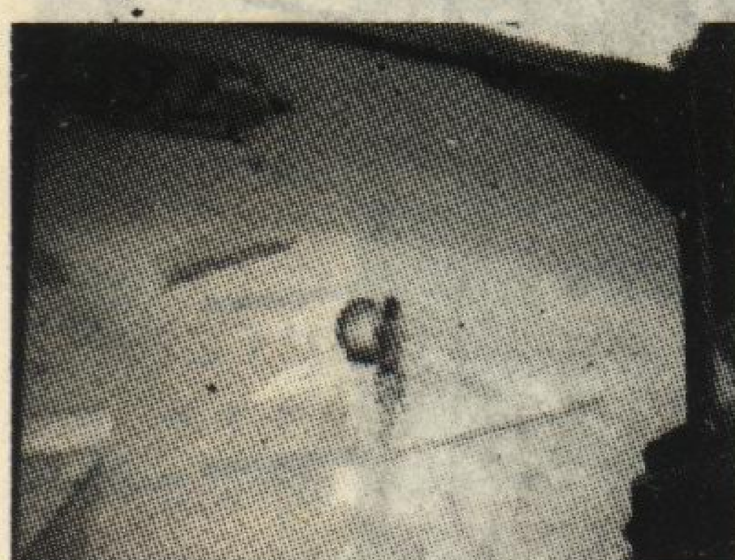
当玩者一口气的向上冲的时候，除了可以取到那个50分的气球外，还可以取得10秒的奖励时间。

SOLITAR

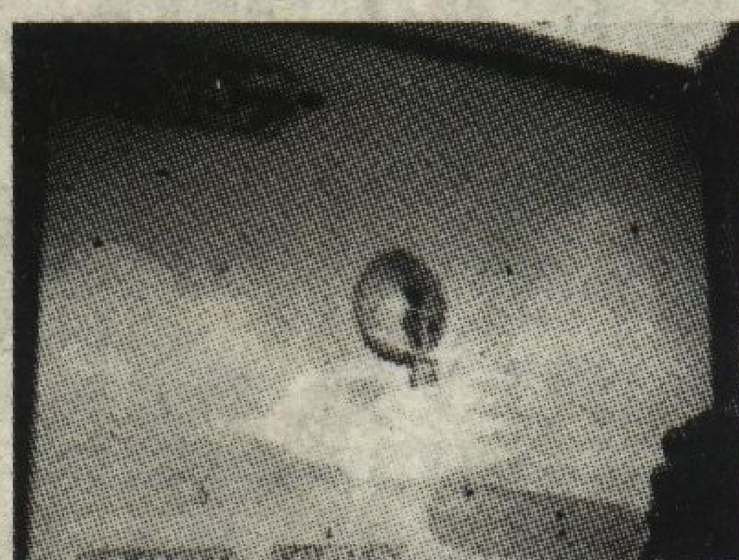
版图特色

这个便是被神秘力量所控制的那三块大陆，亦是整个游戏中最后的一版。由于这几块陆地以前没有人到达过，故此想进到这版图中去，是没有地图供应的，全要靠玩者去探索。而且在这版中是不可以继版的，只要在限定时间内不能把大陆周围的气球打破的话，便会立即GAME OVER，所以是很难攻克的呀。不过如果阁下能不继版而又来到这里的话，就已经是一位十分利害的机师了。

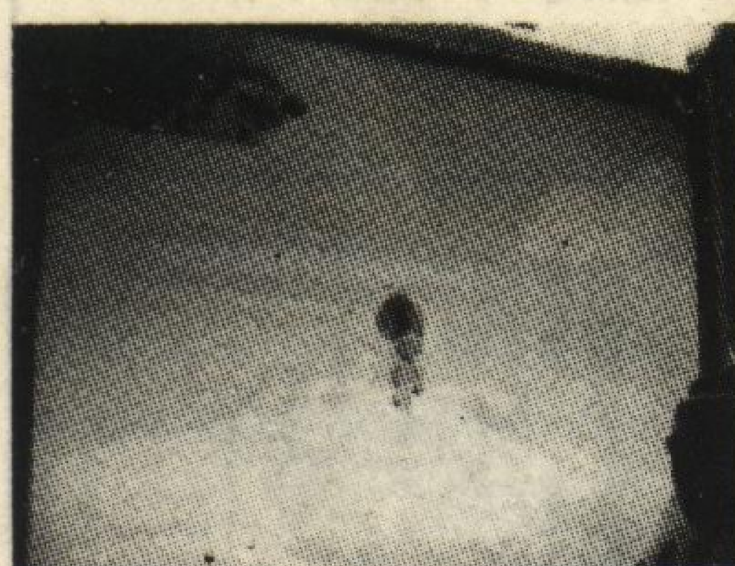




游戏一开始，玩者便可见到这三块大陆，先飞到最近的太阳形大陆吧。



而太阳形大陆的特色，就是在它的四周有一些柱状物在转呀转，而那些气球就是在它们之间的。



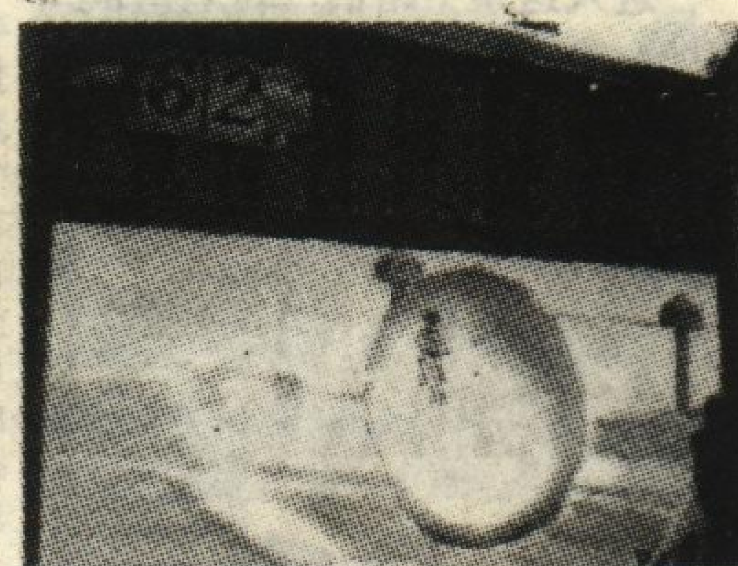
玩者要把围着太阳形大陆旁的气球全部撞破方可离开。



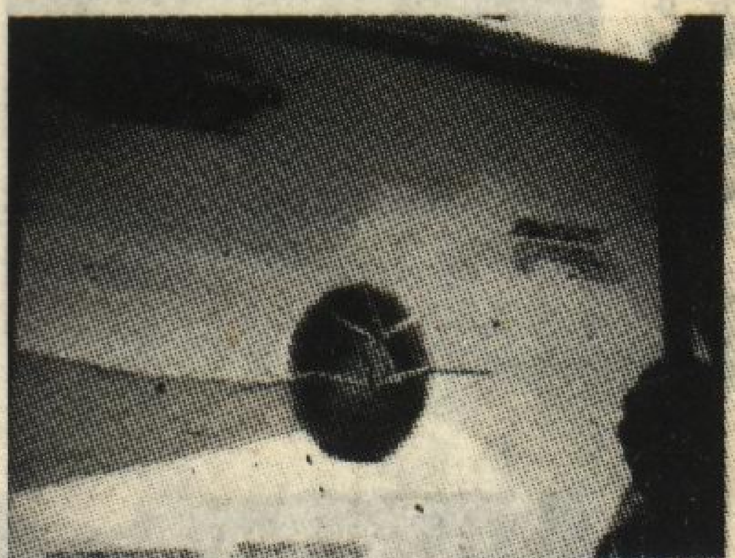
你有一点要注意的是，有一个气球是零零丁丁的在太阳形大陆及星形大陆之间的。



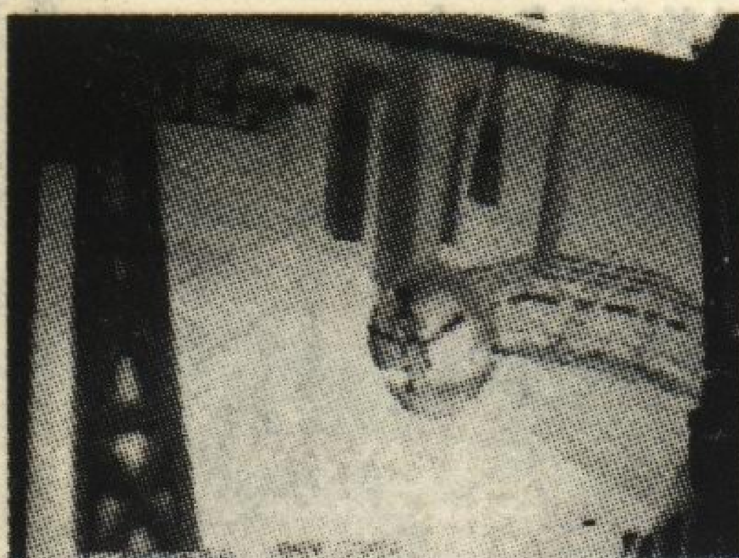
跟着玩者便要向上飞，因为星形大陆的水平是高过太阳形大陆的，要不然便不能去到星形大陆处。



由于在星形大陆上的气球分布极不平均，所以玩者很难一口气将这里的气球全撞破。



首先你可先将在内陆地区上的气球弄破。不过它们的位置也颇刁钻，例如在天桥底。



跟着才飞到星形大陆之外围，把集结在外围的气球也撞破。



最后，便可以进入月亮形大陆处，把这里的气球也弄破。不过这里有一个气球是被大框们重重包围着，而笔者到现时为止也不知如何才可弄破它……



如果玩者在指定时间内也不能所有气球打破，那么星形大陆上的防御系统便会自己开动，继而把玩者击落。

王者之書

格斗 GAME的世界



文：BLUE

天下纵横篇

街頭霸王ZERO2(PS、SS版)

☆操作解说

SUPER COMBO LEVEL能量槽：玩者在出招、防御或击中对手时，该槽内的指标便会上升，当其到达一定的水平时便可使出SUPER COMBO、ZERO COUNTER或ORIGINAL COMBO。

SUPER COMBO：每位角色都有2～3招SUPER COMBO，只要在出招时同时按下1～3个键便可使出不同LEVEL的SUPER COMBO。

ORIGINAL COMBO：同时按下两拳一脚或两脚一拳便可使出，使用时会因应不同的LEVEL而有不同长短的时间计，而SUPER COMBO LEVEL能量槽中的能量亦会慢慢消耗(亦为LV.1～LV.3三级)。在这断时间内，玩者所有的攻击都会大幅度减去出招时间，可作出连续的拳脚或必杀组合攻击。ORIGINAL COMBO也可在空中使用。

ZERO COUNTER：当在格挡敌人攻击时的一瞬间输入←↙↓+拳/脚便可使出的反击招术，消耗一级SUPER COMBO LEVEL，俗称反击技。

DOWN 回避：当被敌人打飞，在着地前输入←↙↓+拳便可以安全着地。

受身：当被敌人使用投技的一瞬间按方向键↑或↓以外+中拳/重拳。

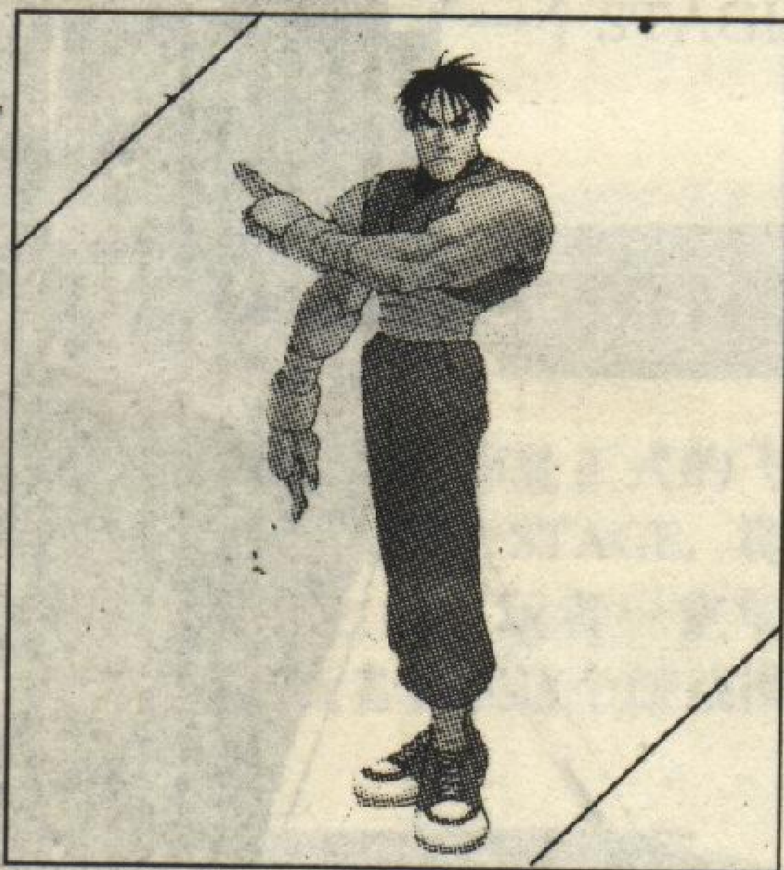
空中防御：在空中时按↖/←/↙便可以防住所有的空中攻击。

抵消技：利用必杀技将前面的拳脚招式的收招动作取消，但也有些人物的拳脚招是不能取消的，如樱的蹲下中脚/重脚便是一例。

☆系统介绍

人物出场次序：一般每位人物都要面对八名对手，这些对手的出场次序都有着一定的规律，每位人物的出场对手会有十六种不同组合，而最后的一至三位对手的次序则是固定的。

乱人：除了原本的八位对手



外，如果玩者达到以下条件——1:在第八人之前，一ROUND不败。2:有五次以上的SUPER COMBO/ORIGINAL COMBO结束战斗，那么，便会有一名特定的人物出来挑战。

真·豪鬼乱人：如果玩者以1P使用1P颜色，2P使用2P颜色，在第八人之前达到一ROUND不败，再加上三ROUND为PERFECT，那么与第八人之战便会有真·豪鬼出来挑战。

选择人物颜色：人物除1P及2P的原色外，另有四中特别颜色，合计六种，选用方法是选人时按：一个拳键、二或三个拳键、一个脚键、二或三个脚键、拳键选人后选用AUTO MODE、脚键选人后选用AUTO MODE。

使用原版春丽：方法是在选人时将游标移到春丽上，按住SELECT键三秒以上再按键选人。此时的原版春丽除衣着不同外，使用气功拳的方法亦变回←(蓄)→+拳。

选择隐藏背景：于街机模式作双打时，只要在选人画面中将游标移到SAGAT/VEGA上，按住SELECT键一秒以上再选择使用角色即可；而在对战模式中则可在选择背景画面轻易选用这两个背景。

挑衅的应用：在游戏中按开始键就可以进行挑衅，除了DAN之外，其余人的挑衅都只能做一次。此外，选择键对隆和KEN又有着其他的作用：输入波动拳的指令后，不按拳而按选择键的话，隆会做出一个波动拳的假动作，这时是没有硬直时间的，对跳过来的对手，可以立即用升龙拳击落；而使用KEN时，他则可以做出前滚翻的假动作，但翻到一半会躺在地上，有效利用起身的无敌时间的话，可对战斗非常有利。前面说过，DAN是有着无限挑衅特权的角色，不仅如此，他还可在蹲下、跳起的时候进行挑衅，而且更有着独一无二的隐藏超必杀技(?)：此招没有任何攻击力，只是在画面一暗之后连续做出各种挑衅动作罢了，而最后的收尾动作更让人想起一个SNK对战游戏中的女孩子……自己去试试看吧!指令是↓↘→↓↘→+选择键。另外，别忘记这一招也会消耗一级SUPER COMBO LEVEL。

选用真·豪鬼：先按住选择键，将游标移到豪鬼上，然



后按下、右、右、下、左、下、左、下、右、右、右，此时游标又回到豪鬼身上，按键选出的即为真·豪鬼。





全18人攻略大解析


隆
攻守全面，堪称万能。

远距离以波动拳牵制，敌人跳过来时就以升龙拳击落。对一味防守的敌人可用蹲防不可的锁骨割(➔+中拳)来代替波动拳，另外龙卷旋风腿可躲避飞行道具。连续发出波动拳或近身时使用真空龙卷旋风腿都可大幅度削减敌人体力。

连续技

老招术跳跃强脚➔蹲下中脚➔强波动拳仍很有效，对刚起身的敌人则以蹲下中脚➔真空波动拳来攻击。

有效原创必杀技

蹲下强脚将对手打飞，之后接以数次弱龙卷旋风腿，最后用强升龙拳结束是最基本的组合。在使用3级能量时，弱龙卷旋风腿可使用5次。另外，蹲下强脚➔连发强波动拳➔强升龙拳也不错。


肯
攻击、攻击再攻击的角色。

不断使用翻滚和跳跃来扰乱敌人，近身时便施以强力连续技。远距离使用波动拳，中距离则用站立强脚牵制，对空仍是以弱升龙拳来解决。稻妻割(➔+中脚)可对付蹲防的敌人，而向前翻滚➔投技则会令喜爱防守的敌人头痛不已。

连续技

跳跃强拳➔站立中拳➔强升龙拳为基本组合，跳跃强拳➔站立中脚➔升龙裂破或神龙拳也非常强。

有效原创必杀技

1级能量时：可使用强龙卷旋风腿➔弱升龙拳➔强升龙拳。3级能量时：强龙卷旋风腿3次➔强升龙拳。另外，蹲下强脚➔强龙卷旋风腿➔弱升龙拳➔中升龙拳➔强升龙拳的组合非常爽快。


春丽
号称最强的人气角色。

本作中的春丽增强了许多，出招迅速，攻击判定强的特点非常明显，因而接近战会十分有利。以气功拳来牵制敌人，而跳跃弱脚可将空中的敌人击落；对于蹲防的敌人可使用蹲下中脚➔强旋圆蹴。天升脚、站立强拳或站立强脚也都是有效的对空技。

连续技

跳跃强拳➔蹲下中拳➔强气功拳使用很简便，而跳跃强拳➔站立中拳➔站立弱脚➔千烈脚的组合则非常强力。

有效原创必杀技

蹲下强脚将敌人打飞，再施以连续强千烈脚。此组合如在将敌人堵在角落里时使出则会造成极大伤害。


达尔锡
长于远程攻击但不易操作的角色

保持远距离及使用普通技是他的基本战法，出招迅速的站立中拳、站防不可的蹲下拳击都非常有效。跳起后按弱、中、强脚会使出不同方向的下钻，令敌人防不胜防。站立强拳和站立中脚可用于对空。必杀技因为硬直时间过长，所以要小心使用。

连续技

蹲下中脚➔强瑜珈火球是基本组合。利用↘+强脚溜近敌人，再使出蹲下中脚➔强瑜珈火炎。

有效原创必杀技

用↘+强脚将敌人打飞，然后施以强瑜珈烈焰。当1级时，瑜珈烈焰可使用两次；2级时，可用三次；而3级时，则能连用4次。


纳什
以静制动并且判断准确。

用手刀来牵制，弱脚刀以对空的黄金组合仍然未变。在弱手刀后可追以蹲下中脚、➔+强脚来攻击。对蹲防的敌人，最好的办法是用➔+中脚。蹲下强拳是简便的对空技，此外，使用脚刀一定要看准时机，不然会留P极大破绽。超必杀音速连刀是极大的削减敌人体力的招术。

连续技

跳跃强脚➔蹲下弱拳➔蹲下弱脚➔强手刀为基本组合，最后以中脚刀结束也OK。

有效原创必杀技

1级时：蹲下强脚➔强脚刀2次。3级时：强脚刀是可连用3次的。远距离时，连续手刀则可大幅度削减敌人体力。


罗兰特
移动速度快，善于奇袭。

以判定颇强的普通技来扰乱敌人的行动，再用连续技来狙击是其基本战法。中～远距离时经常会出人意料的击中敌人，比如利用死亡打击跳过去再接以其他攻击。近距离时，蹲下弱、中、强拳的攻击防不胜防，而站立中拳则可将跳在空中的敌人击落。

连续技

跳跃强脚➔蹲下弱拳➔连续棍击(3次)。接近战时，当敌人立起身，可用蹲下弱拳狙击。

有效原创必杀技

用蹲下强脚将敌人打飞，接以死亡打击。空中用重脚或中拳均可。反复使用死亡打击直至结束。

注：本文中所提及的各角色一般必杀技，请玩者参考本刊7月号。



基本战法与隆相似，豪波动拳，灼热波动拳与豪升龙拳的配合十分严密。头盖破杀(➔+中拳)是蹲防不能，而百鬼袭也是对付坚守类型敌人的克星。天魔空刃脚(跳到顶点(↓+中脚)的奇袭非常诡异，此外，加入了斩空波动拳或阿修罗闪空的混合攻击更是变幻无方。

必杀技补遗：阿修罗闪空：➔↓↘·3拳
灼热波动拳：➔↘↓↙←·拳
瞬狱杀：弱拳·弱拳·➔·弱脚·重拳。

连续技

跳跃强拳➔蹲下强拳➔强豪波动拳是基本组合，跳跃强脚➔蹲下弱脚➔弱龙卷斩空脚➔强豪升龙拳也颇强。

有效原创必杀技

用蹲下强脚将敌人打飞，其后接以中龙卷斩空脚➔强龙卷斩空脚➔强豪升龙拳。如把灼热波动拳编入原创必杀技中会给敌人更大伤害，但若输入指令不准的话就会变成着地翻滚。



远距离以灵波动来牵制，对敌人的飞行道具可用弱灵光壁来吸收。通常技以蹲下中、强脚较实用，而对空技可用蹲下强拳，如果反应够快的话，灵空投也是不错的选择。罗丝的跳跃攻击主要是以跳跃强拳或强脚为核心的。

连续技

跳跃强拳➔蹲下中拳➔弱灵光破，或者灵幻影➔跳跃强拳➔强灵光破。

有效原创必杀技

有效原创必杀技：蹲下中脚或者➔+中脚➔强灵光破➔站立强拳➔强灵空投。另外，将敌人打飞时，可用连续灵波动来攻击，但要掌握好时间。



远距离时，以精神力光弹牵制，趁机可用头顶踏及天驱破灭奇袭。因为天驱破灭可以变换角度，所以即使敌人擅长对空攻击也不用害怕。另外，看清空隙用站立中脚攻击的方法依然可行。蹲下强脚不要乱用，免遭反击。对空技方面可用蹲下强拳。

必杀技补遗：精神力转移：➔↓↘·3拳

连续技

跳跃强脚➔站立强脚➔二段踢的组合非常强，此外，蹲下中脚➔幻影踢这一连续技也很厉害，但不易使用。

有效原创必杀技

有效原创必杀技：用站立强拳开始，当与敌人近身时可接以连续的二段踢；但如果敌人离得较远，就要换成连续的精神力光弹。



拥有大幅度削减敌人体力的必杀技。中距离时用站立中脚或蹲下强脚牵制对手，对于防御型的敌人就要用弱的疾驱一气接近来使用投技或蹲下中脚攻击。蹲下中脚被防住，则可换为武神流空落、肘落(武神流空落中↓+拳)等。弱的疾驱有破绽，但当敌人想趁隙反击时则可用武神旋风脚击之。

连续技

跳跃强脚➔站立中拳➔站立强脚➔崩山斗。此外，当使用蹲下中脚被防住时，接以崩山斗也是有效的。

有效原创必杀技

倘用蹲掠强脚将敌人打飞，然后是站立强脚➔崩山斗×2➔强武神旋风脚。最初的蹲掠强脚如被防住，可接以首碎(➔+中拳)，最后的武神旋风脚则要在时间终止的瞬间入力。



鬼影切虽强，但对距离却有严格的要求。其实，只有弱鬼影切较实用。当被防住时以蹲下中脚➔鬼破弹来攻击很有效。将敌人逼到角落里，若想象桑吉尔夫那样使用投系必杀技不太容易，其空隙很容易被敌人一气攻入。使用索多姆，冷静的判断是最重要的。

连续技

蹲下弱脚➔强鬼破弹的组合很强，另外，跳跃强脚➔蹲下强拳➔强鬼炎杀也极具破坏力，但不易使用。

有效原创必杀技

先用普通攻击打乱敌人，再连续发动鬼影切。视距离不同，可分别使用弱、中、强的鬼影切，最后以鬼炎杀结束。



头锤与头撞不可随意乱使，因为如被敌人防住就会露出破绽，遭受沉重反击。超必杀伯迪碎裂击可以跳过敌人的飞行道具，而且一般不会受到反击。近身时使用蹲下中脚可以打倒敌人，而对于坚守的敌人，就要先使用站立弱脚再接以绞杀投或伯迪投。

连续技

跳跃强脚➔蹲下强拳➔强头锤。

有效原创必杀技

在这方面较弱，没什么特别有效的招术，最好是先使用十数下站立弱脚，最后以绞杀投结束。能否顺利使出实在要看你手指的灵巧度，另外弱脚的连打速度要掌握好。

全 18 人 攻 略 大 解 析



桑吉尔夫
不断将敌人摔倒在地的强悍角色

一定要掌握好与敌人的距离，对飞行道具可用刚掌击落。中距离时用站立中脚或蹲下↘+中脚再接投技很有效。此外，先预测好敌人的行动，然后以跳跃强拳狙击的办法很实用。近身时，可在小技后接以飞弹摔投或螺旋打桩削减敌人体力。

连续技

跳跃攻击→蹲下弱拳×2→站立弱脚，这之后可接以螺旋打桩或者站立轻脚→刚掌。

有效原创必杀技

用蹲下强脚将敌人打飞，后面则接以刚掌的连续攻击，但也要注意中间的距离，如相距太远，就要混用站立强拳等招术。



樱花
唯一完全的原创角色

站立强脚可用于牵制，乘隙以蹲下弱脚连攻的用法令人想起以前的嘉美。对空方面是以蹲下强拳最为好用。突进性的升樱拳和带有奇袭性的春风脚如加以善用，则可经常出人意料的欺近敌人并给予重击。波动拳发出时空隙颇大，所以不能象隆或肯那样积极使用。

连续技

跳跃强拳→蹲下弱脚×2→站立弱脚→强升樱拳的组合非常好用。另外，跳跃强拳→站立强拳→强升樱拳或强波动拳的判定也很强。

有效原创必杀技

用蹲下强脚将敌人打飞，后面则接以中升樱拳×2→强升樱拳，如果中升樱拳不能全打中，可换为中春风脚调整与敌人的距离。



元
颇难操作的暗杀者。

关键是丧流与忌流的有效混用，相对而言丧流的使用率略高。中距离时，站立中脚及蹲下强脚可用于牵制；近距离则以蹲下弱脚实用些。此外，蹲下强拳或脚的攻击判定很高，应积极使用。逆洸是可连续打击敌人的招式，掌握好节奏可命中6~8次。

连续技

唯一可使用从弱到强组合攻击的角色，如站立弱拳→站立中拳→站立强拳；站立弱脚→站立中脚→站立强脚；蹲下弱脚→蹲下中脚→蹲下强脚等等。

有效原创必杀技

丧流的蹲下强脚，其后则接以逆洸的连续攻击，但要注意节奏。



萨加特
雄风犹在的泰拳之王。

飞行道具有上下段之分，所以可用来扰乱敌人行动。站立中脚则是有效的牵制技，当敌人因焦燥而跳过来时，便可以虎升拳将之击落。但是，因其放出飞行道具或使用虎升拳后收招较慢，所以不注意就会被敌人乘隙欺近攻击。虎膝破的速度快而且破绽也小，所以可善用之。

连续技

连续技：跳跃强脚→蹲下中拳→强下段虎击拳。

有效原创必杀技

仍是以蹲下强脚将敌人打飞为开始，接着便对空中的敌人施以虎膝破，虎膝破是可连用2~3次的，当时间将尽时则以强虎升拳结束。



阿顿
神出鬼没，令人眼花缭乱。

足技的攻击范围极广，几乎只用普通技就可将敌人打败。对正要发招的敌人，可用站立强脚破坏他的意图。而猛虎踢更可在近距离有效的粉碎敌人攻势，速度迅疾的猛虎袭极难破解，常令敌人防不胜防。对空技方面可依赖猛虎脚或蹲下强拳(此招姿势很象以前的布兰卡)。

连续技

跳跃中脚踢后背→蹲下弱拳×2→蹲下中拳，在格挡敌人攻击后，可用站立中拳→猛虎脚。

有效原创必杀技

以猛虎袭开始，其后接以蹲下强脚→连续使用猛虎踢数次→强猛虎脚，这是一个超强的原创组合。



丹
自称最强的超级傻瓜。

本作中最弱的人物之一，不仅攻击判定弱，而且不易操作。我道拳可在远程时抵消敌人的飞行道具，断空脚则可用于突近。站立中脚是非常有效的对空技，用时亦可用于牵制。晃龙拳攻击范围较小，所以要看准时机使用，免留空隙。

连续技

蹲下弱拳×2→蹲下弱脚→强我道拳。

有效原创必杀技

蹲下强脚将敌人打飞，其后跟强断空脚→强我道拳(弱晃龙拳×2→强晃龙拳，这一组合可削减敌人一半以上的体力，但在连接上不太容易，要多加练习。

人間亂舞篇

ARC

CAPCOM的全新业务用基板

8月8日，CAPCOM在其业务用游戏新作发表会中，公布将推出全新的业务用街机基板CPSⅢ。据称此基板性能要比CPSⅡ强4倍，并且是以ROM卡带配合CD-ROM，这样的作法相信是为了以更低的成本去开发更好的游戏。至于CD-ROM在系统中究竟扮演什么样的角色，现在还没有更进一步的资料。

如此强劲的系统当然会有强劲的游戏来支持，CAPCOM公司同时公布了两款游戏，其一是《RED EARTH》(日版名为《WAR ZARD》)，而另一款则是所有格斗迷朝思暮想的经典名作《STREET FIGHTER Ⅲ》。



RED EARTH



对应CPSⅢ基板推出的第一作，从画面上看，风格颇似《恶魔战士》，但却更华丽也更细腻些。

本作中的人物是可以使用魔法来攻击的，雷系、火系的魔法都充满迫力，只不知人物是否会因此而加入属性的元素。另外，敌人在中招后所表现出的反应十分具有动感，比以往的作品前进了一大步。还有个有趣的地方，就是在战斗场地上竟放有宝箱，究竟是做什么用的呢?加血吗?还是可以从中得到武器呢?现在还不清楚。游戏中某些角色在体型上有着鲜明的对比，大小相差十分悬殊，这样就肯定会给对战增添更多更新奇的乐趣。

《RED EARTH》首次引入ZOOM IN/ZOOM OUT功能，各人均可在对战过程中作十分流畅的放大与缩小。

STREET FIGHTER Ⅲ (街头霸王Ⅲ)



本刊上期的彩页中曾介绍了以3D技术制作的《街头霸王外传》，实际上据CAPCOM开发本部长刚本吉起讲，《街霸Ⅲ》当初也曾想过作成3D版，但最终还是觉得沿用从过去"街霸"系列进化而来的2D版更好。

从目前公布的人物中看，有隆、肯、一个穿工装裤的男子、一个金发男子以及一位酷似飞龙的亚洲人。当然，游戏中肯定不会只有这五人，但其他角色的情报目前还未能收到。

系统方面的资料更少，但从画面上看，每个人物竟有三条能源槽之多，看来是较前作有了极大的变动。

PLAY STATION

浪客剑心 ~维新激斗篇

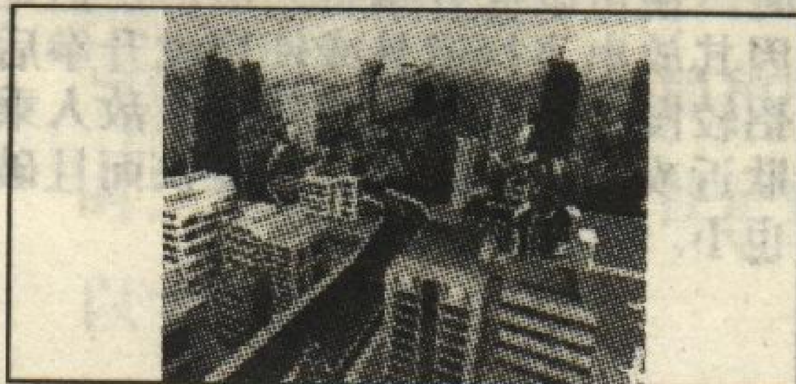


这是SONY公司根据同名人气漫画改编而成，预订于96年11月推出的3D格斗游戏。原作和月伸宏，他所创作的几位主角在漫画迷中非常受欢迎。也正因这个缘故，本作便分外引人注目。从8月份日本"东京GAME展"中所公布的消息看，并没有什么实质性的东西。展览中只播放了该作的DEMO及宣传片，人物就只看到绯村剑心与相乐左之助。据悉担任制作的是以《ZERO DIVIDE》而闻名的ZOOM，所以在操作感方面应该不会有太大问题，而画面细腻度及战斗的力度感应多加注意!



SATURN

奥特曼 ~炎之巨人传说



制作厂商为BANDAI，预计96年12月发售。本作对中国玩家来讲似乎没什么了不起，但在日本的玩家中却有大批拥护者，而且遍布各年龄层。

画面制作得十分精细，而且加入了3D场地显示功能。地面的建筑物可以破坏，电视剧中的火爆场面得以忠实再现。

在本作中，可选用的超人共有5位，而各种怪兽有10只之多，当然玩者也可选用超人VS超人。必杀技的使用则是依靠储气形式来决定，虽不失为一种新尝试，但却忽略了格斗游戏斗智斗勇斗技巧的关键。

SFC

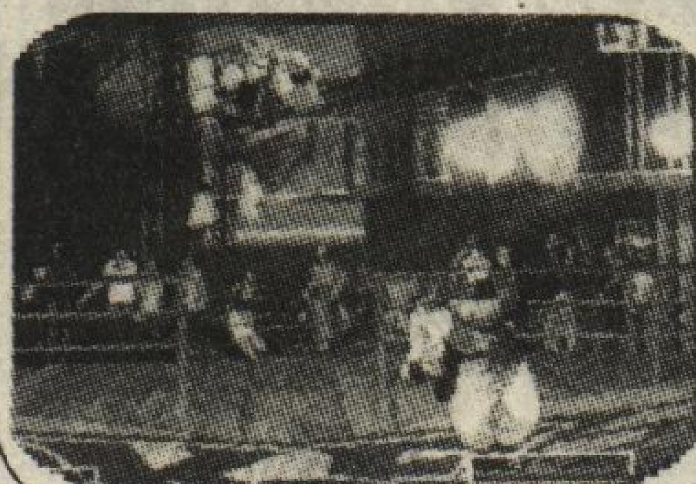
正义联盟

这是一款已推出很久的美版格斗游戏，主角均为美国漫画中的超级英雄，例如：超人、闪电侠等。招术上的设计基本忠于原作，在电影或动画片中所能欣赏到的各种华丽技巧，在游戏中也同样可以方便的使出。以24M的容量来说，画面及人物造型相当不错。拳脚有弱、中、强之分，攻击方式也因而颇具变化。但是，美版游戏总是有种怪怪的感觉，缺少了行云流水般的爽快感。



夢幻成真篇

格斗之王'96



对应机种：NEO · GEO
厂商：SNK 发售日：96年9月13日(卡带)

开发状况：100%	简评：无论从画面还是从操作感来讲，都比前两作有相当的提高，新加入的几位女性角色尤为引人注目。

超级美国英雄



对应机种：PS
厂商：CAPCOM 发售日：未定

开发状况：？	简评：角色几乎均源自美国的漫画，有许多传奇般的故事及眩目的技巧，这些在游戏中也充分表现出来。

格斗之王'96



对应机种：SS
厂商：SNK 发售日：未定

开发状况：？	简评：SS移植"格斗之王'95"是很成功的，所以这次的移植应该也不会差，而且必定是与其新RAM卡相对应的。

超级美国英雄



对应机种：SS
厂商：CAPCOM 发售日：未定

开发状况：？	简评：同PS版一样，至今仍未有明确的资料，看来离发售日还有相当长的时间。

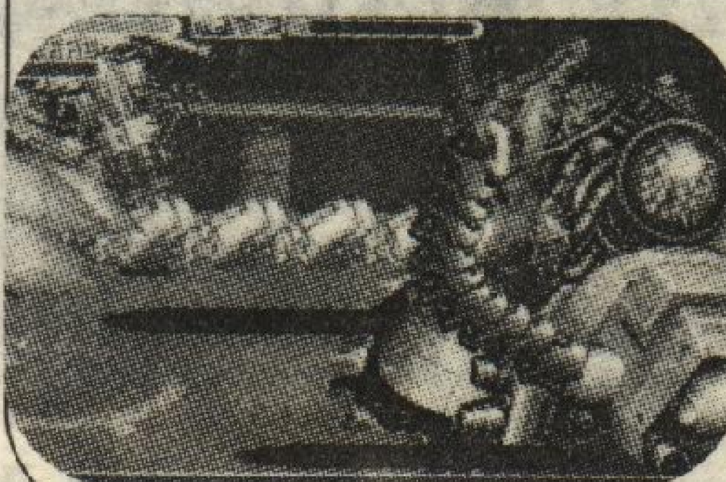
格斗之王'96



对应机种：PS
厂商：SNK 发售日：未定

开发状况：100%	简评：原先担心不会在PS上推出，现在看来担心是多余的，同一个游戏究竟选择何种版本那就可随你所好了！

CYBERBOT



对应机种：SS
厂商：CAPCOM 发售日：未定

开发状况：？	简评：CAPCOM公司只为SS移植了这个游戏，以2D来表现的机器人对战游戏中，应该说以本作为最佳

星际悍将



对应机种：PS
厂商：CAPCOM 发售日：96年11月

开发状况：70%	简评：刚在上期介绍过街机版本，没想到这么快便传来了移植的喜讯，PS高超的3D处理机能又可大派用场。

超人学园



对应机种：PS
厂商：URBAN PLANT 发售日：96年11月

开发状况：？	简评：至今还没看到有关移植后版本的画面，该作当初的NEO.GEO版并未引起什么轰动，不知PS版又会怎样



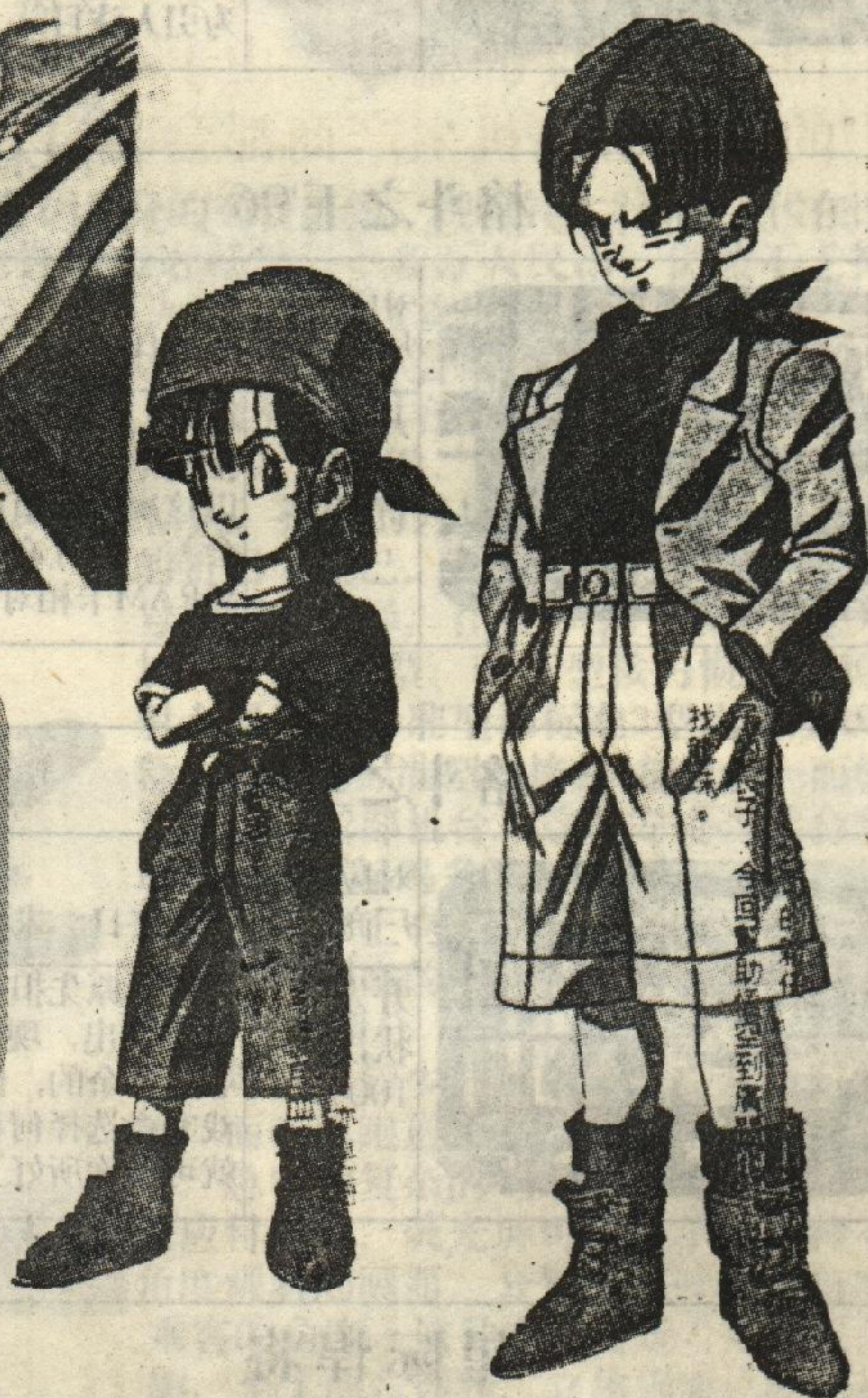
闲情雅趣篇



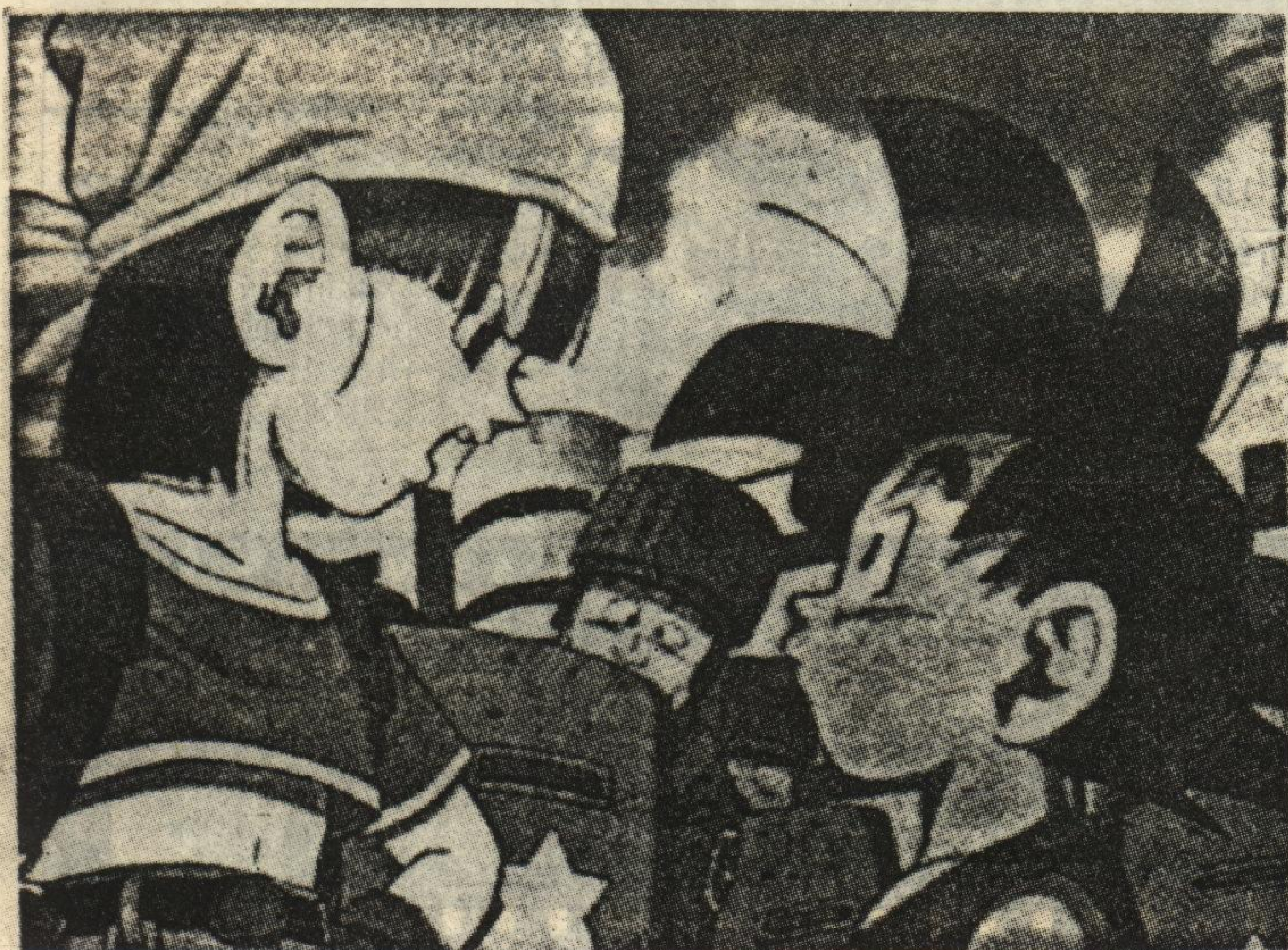
这是根据PS的《斗神传》所改编成的动画片，发售日为6月21日，片长30分钟。







有关《龙珠》的游戏大部分均为对战格斗，而图片所提供的则是最新一部动画片《龙珠GT》。





AOU'96

AMUSEMENTEXPO

东京最大街機展

AOU，全日本娱乐设施营业者协会联合会ALL MPPON AMUSEMENT MACHINE OPEN TORS UNZON的简称，自1985年成立以来，属下的会员公司数目已超越1400间，由这AOU所举办的AMUSEMENT EXPO更是这公司一年一度的盛事，由于各主要的日本游戏机生产商都会将自己的最新作品在这次展览中公开，测试自己的新作在机迷眼中的评价，加上不少展出作品更是仍在开发中的新作，所以每次AOU展都能吸引数万人到场参观。

场内参展机构表

1.VIRTUL FIGHTER3SEGA	2.VF小子SEGA
3.少年街霸2CAPCOM	4.ALPINESUPFERNAMCO
5.RPOP CYCLENAMCO	6.龙虎之拳外传SNK
7.LUCKYHOLDERTO	8.格斗超音鼠TWINSEGA
9.MANXTTSEGA	10.☆☆☆☆☆

SEGA



相信任何到场参观过这次AOU展的人，也一定会认同SEGA是这次展览中最受注目的公司，只那一段VIRTUL FIGHTER 3的片断，便已经令所有机迷目瞪口呆，而Q版的VIRTUL FIGHTER KIDS，引用了世嘉游戏明星超音鼠的主角的格斗超音鼠，再加上刚推出市面不久的电脑战机VIRTUAL ON、MANXTT，以及枪刃纽约Gunblaoe ny，多边形运动游戏十项全能DECA TH LETE，绝对可以令沉静了一段日子的街机界再次热闹起来。

TAITO

TAITO是家有相当历史的游戏生产商，所推出的游戏向来都较多元化，以这次街机展为例，TAITO所展示的新作就绝不是局限于格斗作品的，由运动、射击、模拟以至重大型的赛马赌博机，甚至连旧作泡泡龙也重新包装推出，以配合现在怀旧的潮流。



CAPCOM

在这次的AOU'96AEXPR展览会中，CAPCOM公司将全力在放了他们推出的格斗游戏新“少年街霸2”之上，一共设置了30台机体在会场中，公司询问处两侧以大电视不断播放着“少年街霸2”的宣传录像带片段，更在场内限量送发该宣传录像带给到场人士。





SNK

以格斗游戏闻名的SNK，这次除了DATAEAST的《MAGICAL DROP2》、NAZCA的《METAL SLUG》和SAURUS的《超级BRIKINGER》外，便完全是龙虎之拳系列最新作《ART OF FIGHTNA龙虎之拳外传》以及现时仍然大多受欢迎的《REAL BOUT饿狼传说》的天下，对于喜爱格斗游戏的人，自然会在这里多留一会儿了……



namco



NAMCO在这次展览中给人的第一印象是有着很多大型的立体感游戏推出，纵使其中有部分设计得较为古怪，但无可否认是有着创新意念的。至于在一般游戏方面，不但推出了一段时间的SOULEDGE仍有一定的拥趸，这次展览中初次登场的《PRIME GOALEX》、《DUWK.MANA》、《NAMCO CLASSIC COLLECTION VOL.2》及《XEVIOUS3D/G》就更加令到场的机迷兴奋。

VIDEO SYSTEM

VIDEO SYSTEM在这次的展览中并没有什么特别的GAME展出。

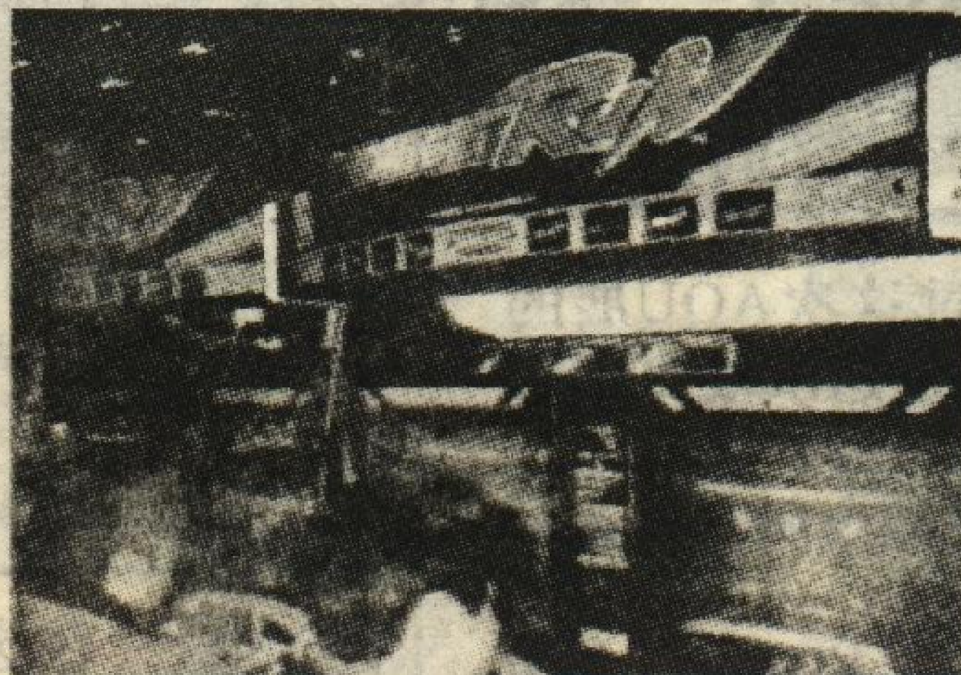
由于《对战麻雀FINAL ROMAIVCE》系列的大受欢迎，于是以这系列中女主角为题材的商品相继推出，这次海报机除了一半B2大小外，还加入了少量等身大海报来增加吸引力。除了对战麻雀系列，另外还有一些以日本女星为模特儿的海报机，而有关方面也算花心思，特别找了其中之一的雏形明子到场增加号召力。



KONAMI

KONAMI在电视游戏上的比重似乎愈来愈轻，就以这次AOU展为例，KONAMI虽然也有《实况沙罗曼蛇》、《对战PUZZCE蛋》及《SLAM DUNK2》及《最喜欢KIDS》四个作品，但都只是些STG、PUZ或SPG等类的游戏，动作或格斗游戏就完全欠奉，反而赌博游戏就多得惊人，另一方面，《心跳回忆》系列也成为了KONAMI的一大生财工具，各种夹公仔机用的奖品应有尽有，看来心跳的热潮仍会持续一段日子。





责编 BAEK

ブロンキン提议去救援，请ポポロン帮大家打开大门。

开门的瞬间被吸入精灵王国。一道神奇声音指示大伙向西边之城前进。

到达城内与国王交谈后，大伙受托保护公主免于新魔王的侵犯。

一行人得知好象是自バルモア的祖先时传下来的一种游戏。

迟到的公主リル·クフィ加入我方行列，得到"勇者证书"。

前去向东北村庄的老女仆问话时，下一个事件即展开。

她的女儿被山贼抓走了，主角必须赶向村北的山寨前去救援。

于牢房前与其女交谈，スカーフエイス登场，并指示大伙前往西北神殿。对于女仆心爱的女儿，バルモア可破坏牢房救她出来。

于西北神殿与巫女交谈，可得知西南洞窟内有一把圣剑，此外，若再与巫女对话，她就会帮主角回復体力及魔力，所以请别忘了多聊聊。

在西南方龙王洞窟内取得"圣剑·エクスカリバー"后前往新魔王塔。

与新魔王决斗2回，请别在第一次战斗就用尽全力。

回城内时，国王要颁荣耀国民的头衔，但是资格却被ブロンキン所取得。主角被留在精灵王国。

回神奇之门所在地，返回原来的世界。

后记：

因为篇幅有限，本刊未能将《黑水晶传说》全部40个情节登出。本编辑部希望广大SFC玩家能将《黑水晶传说》的其它28个情节中任意两个或两个以上的流程寄来，我们将及时给予刊出。

欢迎广大玩家积极参与，谢谢！

责编 海龙

秘技1. 逃走获胜法

首先前往さいはて村，让ホツカムール成为伙伴。接下来，让ホツカムール成为可参加战斗的一员。

在此以后与BOSS的对决中，让ホツカムール选择SPECLAL技中的"逃げる"，使ホツカムール逃走。当逃走成功后，故意使其它参加成员全部死亡。如此一来，在画面转化后，就会出现BOSS被打败的讯息。

秘技2. 拥有大量金钱

这是个在游戏开始时就有1000枚金币的秘技。

首先进入NEW GAME，在出现主角诞生画面时，各女神都对主角提出问题。风之女神ジヤン又会提出问题，此时若回答"お金"，那么在游戏开始便拥有1000枚金币。如果不回答这个问题，所持金则为0。

秘技3. 简单练级法

首先前往タマーレ山，在此处与敌人战斗，玩家们会发现此处敌人能力并不强，可是每次都能获得比平常多十倍的经验值，而且获得金钱数也比平常高六、七倍。所以在次反复战斗，可以简单的把等级提高，并增加金钱。等把等级提高后，打倒敌人就不再费力了。



对于较全面的街机狂热者来说，BANPERSTO这次参展的表现就绝对上乘。由于有着大量著名动画作品为支援，因此可以推出各式各样以这些作品内的人物为奖品的游戏，利用那些人物的名气来提高营业额。其中最明显的自然便是东映的两套最新TV动画《美少女战士SALL ORSTARS》及《龙珠DRAGON BALL GT》除此之外，你也可以找到一些《铁拳2》或《同级生2》的商品。

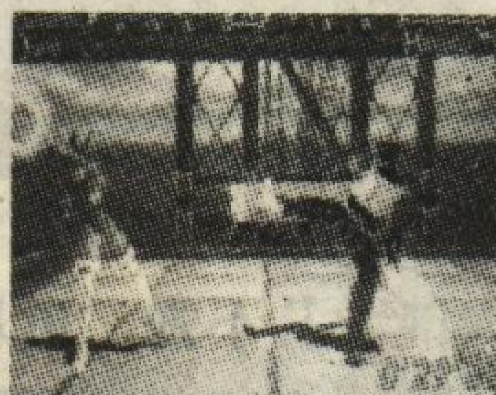


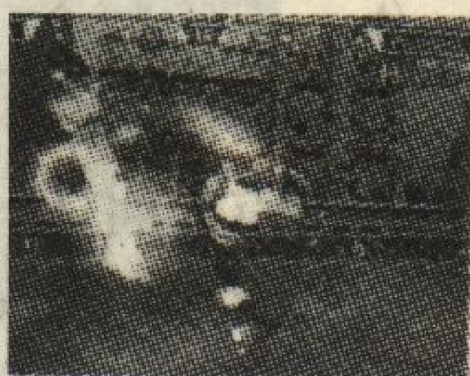
星際悍將 STAR GLADIATOR

类型：对战格斗
厂商：CAPCOM
机种：ARC

责编　海龙

街机精品







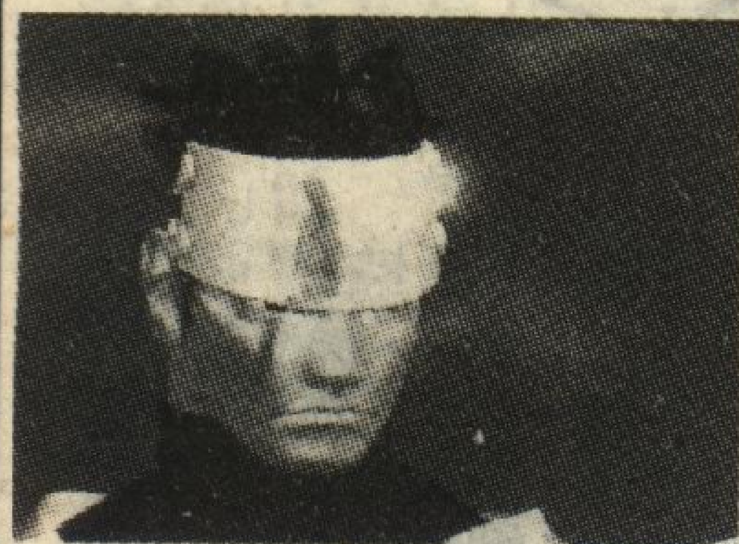
PS将移植



本名：Jvne Lin Milliam
国籍：英国
身长：165cm
体重：49kg
年龄：17
武器：PLASMA CIRCLE
出招：
星群破：K、K、K、K
埋身拳：↓↘→A、A

ヅエーン

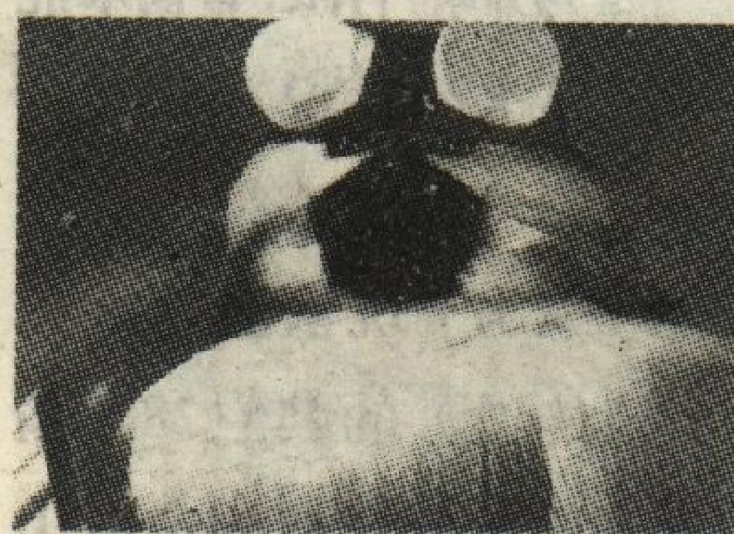
脚刀：↓↑+K
后弧月脚：敌人位于己方身后K、K+G
双裂脚：↓↙←+K、K
群星连击：←→+B、K
大弦月脚：↙+K
地转击：敌人位于己方脚下→←+K
片手侧转：↓↙←+K+G
后翻：K+G



本名：神崎隼人
国籍：日本
身长：176cm
体重：70kg
年龄：21
武器：PLASMA BLADE
出招：
朱雀乱舞：A+A+A+A

ハセト

紫电：↓↘→+B、B
狼牙：→+K、K
弧月：敌身后A
双龙：跑动中B、B
白虎炮：→←+K
飞燕：K+G、A或B
阿修罗：↓X3



本名：Gamof Gohgry
国籍：デローザ星
身长：190cm
体重：140kg
年龄：29
武器：PLASMA AXE
出招：
熊之连击：B、B、B、B
熊之台风：←→+B、B、B

ガモフ

熊之必胜拳：→+A、A
熊之全垒打：↓↘→→+K、B
熊之旋转杀：→↘↓←←+K
熊之背后摔：→↘↓←←+K
熊之怒连拳：↘+K、B
熊踢：←+K
熊之无影跳：K+G
熊前转：↓↙←+K、G



本名: Saturn Dyer
国籍: サターン星
身长: 183cm
体重: 71kg
年龄: 26
武器: PLASMA Yo-Yo
出招:
星速拳: B、B、B、B
埋身连拳: A、A、A
火炎爆碎: →←+K

サターン

极限旋转: ↓↘←+B
异星连拳: ↓↙←+B、B、B
异兽连拳: ↓↘←+A、A
回转击: ←→+B
双重突击: ↓+K、A
土星侧转: ↓↙←+G



本名: PX-02C
身长: 210cm
体重: 230kg
年龄: 不详
武器: PLASMA SABER
出招:
疯狂连打: B、B、B、B
机械连击: A、A、A
死亡激光: ↓↘←+K

バクター

勾拳爆弹: →+A
偷拳爆弹: ↘+A
飞行下刺: ↑↓+K、(+K
铁腿连击: →+K、K
后方激光: 敌人左方K
终极射击: 后投中A
后方冲刺: ↙+K+G



本名: Gore Gajah
国籍: インドネンア
身长: 170cm
体重: 50kg
年龄: 19
武器: PLASMA MACE
出招:
完全处方: B、B、B、B

ゴア

组成变换: ↓↘→+B
毒药散布: ↓↘→+A
绝对安静: ↓+K+G
振动疗法: A+B
脚部回转: ←→+K
倍率变更: ↓X2
内脏压迫: 最大时↓↙→+K.K.K



本名: Rimgal
身长: 195cm
体重: 126kg
年龄: 1
武器: DEATH BONE
出招:
地震脚: K、K、K、K
火炎脚: ↓↘→+K
大地裂脚: ←→+K

リムガル

背袭双脚: ↓↙→+K、K
疯狂波动: →→+B、B、B
伏倒: ↓↓
下段火炎脚: 伏中↓↘→+K
扫脚: 伏中K
长后冲脚: →←+K+G



本名: Fvanco Gerelt
国籍: スベイン
身长: 188cm
体重: 75kg
年龄: 38
武器: PLASMA SABEK
出招:
闪光快速击: A、A、A、A
十字箭: ↓↘→+A、K

グレルト

风暴拳: →↘↓↙←A连打
双烈踢: ↓+K←+K
斗牛士之舞: ←←+A、A、A
飞翔踢: ←→+K+K
K.D.S: 跑动中 K+G
斜向前转: ←→+G
S.D. F: 敌人倒于脚下 →←+K



本名: Zelkin Fiskehrogen
国籍: クロンダイク星
身长: 170cm
体重: 65kg
年龄: 32
武器: PLASMA CROW
出招:

ゼルキン

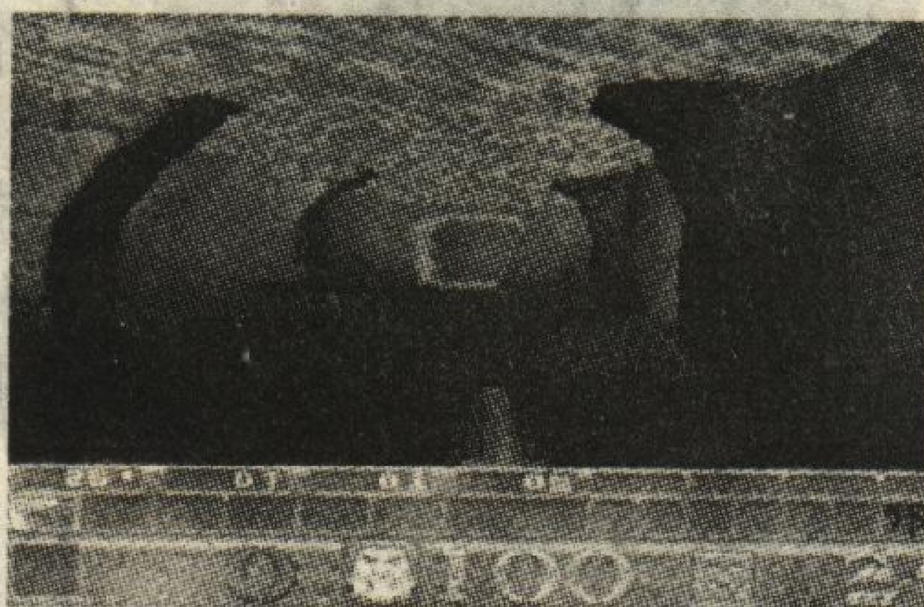
蓝色台风: K、K、K、K
魂之刀: A、A、A
火炎连击: ↓+A、K
空气连击: K、K
雷电连击: ←→+B、K
大气之剑: ↓+A
超级跳: ↓↑或↑↑
空中浮游: 空中A+B
天空俯冲: ↓+K
空中冲刺: 空中→→

QUAKE（雷神之锤）

——一种特殊的检测软件

DOOM的风光已经逐渐为时间所淡忘，而ID公司的几款新作也没有造成太大的影响，当人们将要忘记ID SOFT公司的时候，《QUAKE－－雷神之锤》问世了。

ID公司从1991年就已经开始致力于3D动作游戏的开发，《德军总部》就是其初期的代表作品，他们所运用的3D 算法超过了其他的竞争对手。在1993年《DOOM》的出现使ID的名字传遍了世界的每一个角落，无数的玩家沉迷于其中，《DOOM》仿佛成为了PC GAME的代名词。在1995年，ID公司宣布了一个极具魄力的决定－－他们将不再为DOOM进行改造，ID将于95年的圣诞节推出更新引擎的全新的动作游戏－－QUAKE。这一决定意味着另一场高潮的出现。但是，由于游戏制造上的技术问题的出现，使出版日期一再拖延，一晃半年，正当人们感觉失望的时候，ID终于将QUAKE展现于世人面前。

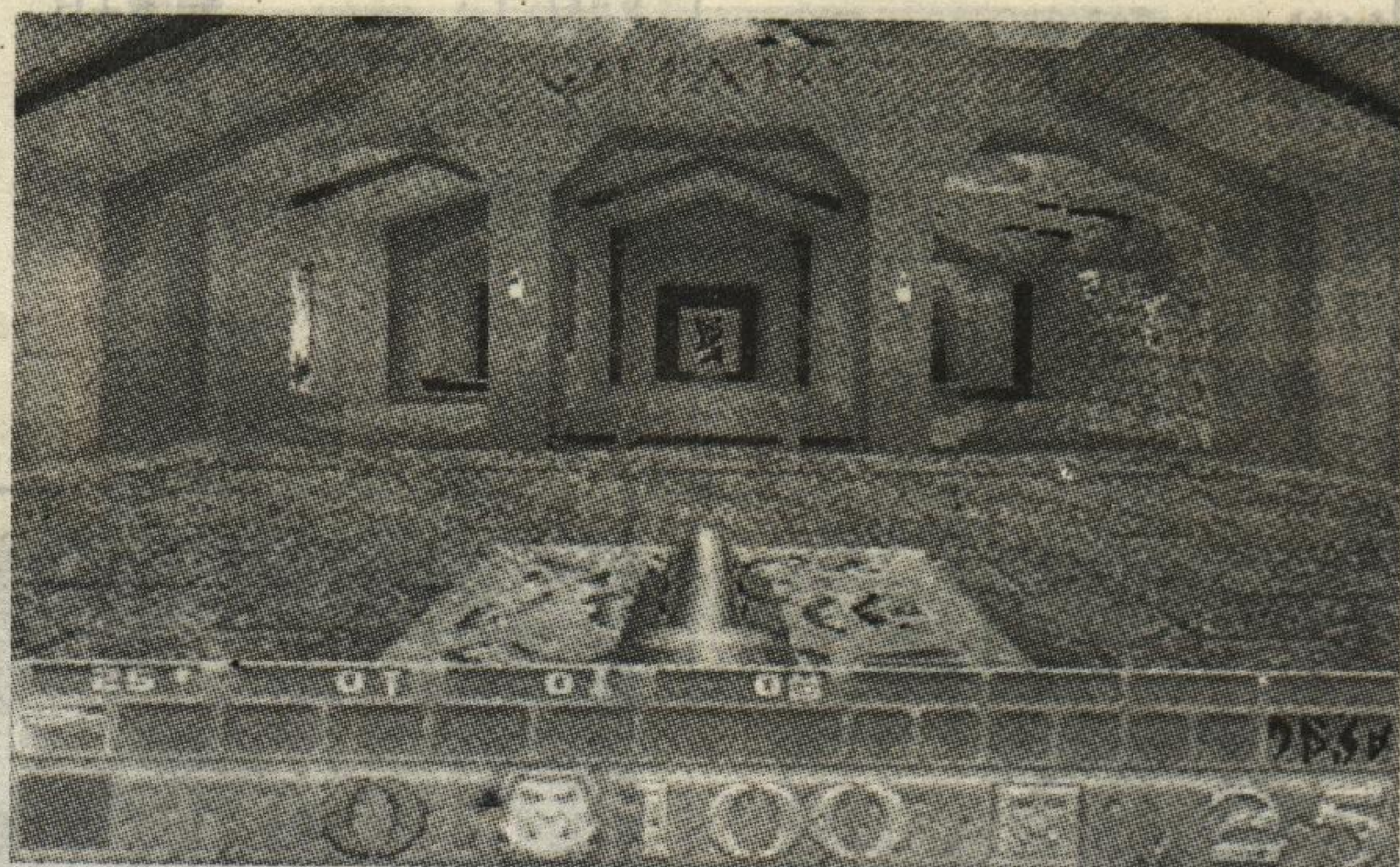


笔者有幸在第一时间目睹了这一被评为“最受期待的游戏”的风采，着实为ID SOFT的实力所吃惊。

该游戏的README中写着：本游戏是为PENTIUM的用户所设计，虽然您在486上可以进行游戏，但游戏的效果并不能很好的发挥。游戏的最低分辨率是320×200，和《DOOMⅡ》一样，但如果你的显示卡支持，QUAKE最大可以用1280×1024的分辨率显示游戏。笔者在一台PENTIUM 133上也只能将分辨率设在800×600上，看来，只有PENTIUM PRO才能更好的发挥其性能了。难怪一位玩家无奈的说：《DOOM》迫使我升级到486，《QUAKE》使我不得不攒钱去买PENTIUM了。



进入游戏，您将置身于一个古老的城堡中，所有的一切都是那么阴森，一阵阵的怪兽和敌人的怒吼声从远处传来，使你不寒而栗。你必须穿过昏暗的走廊，敏捷的躲开一个又一个危险的机关，消灭所有威胁你生命的敌人，在QUAKE的世界中，并不存在着正义与邪恶、所有的事物没有任何的理由，你必须要靠自己的脚，踏出一条血路，必须用自己的手，为了生存而战斗。



游戏中玩家的武器主要以枪、炮为主，当弹尽粮绝的时候，你还拥有一把两刃粘满血迹的板斧。枪炮的样子很有18世纪时的风格，但能够明显看出各种武器还似乎和《DOOM》有着某种联系。例如3号枪仍是一把双筒的霰弹枪，5号枪依旧是威力强大但爆炸对于自身同样有危险的火箭炮等等。但吸取了其他一些《DOOM》 LIKE游戏的特点，游戏中加入了掷弹筒等近似于手雷的投掷型武器。使游戏的激战更加激烈，变化更加复杂。

QUAKE共分4个大关，28个小关，游戏的各项选择都是在游戏中实现的，在游戏的开始，QUAKE将你代入一个无人的古堡中，没有任何敌人，玩家通过走过不同的场景来完成难度的选择和关卡的选择。如果你走过平坦的走廊，表示你是个新手，在进入游戏中，敌人会特殊照顾一些你的面子，如果你大胆的穿过滚烫岩浆上扭曲的铁桥，那么进入游戏中等待着你的将会是一场鬼哭神泣的殊死决战。关卡的选择也是同样如此，第一关的入口很轻易的会被你找到，但最后一关的入口恐怕就会费一番周折了。虽然没有敌人，但玩家还是能够从周围的景物上或从低沉的怪物吼叫声中感觉到山雨欲来风满楼的气氛，能够从空气中嗅到血腥的味道－－不知道等待着你的前方的道路会是怎样。

游戏中的主要场景除了有平地、高台、电梯、暗道以外，还新增加了斜坡、机关、水下等地形，使游戏的激战不在局限于陆地。新增的场景做的很有特色，站在斜坡上，身体产生不由自主的下滑的感觉，同时游戏的视角也会发生仰视及俯视的感觉。古老的机关设置是你感觉到随处可能都充满了危险，如同古墓探宝的勇士，每一分机敏，每一丝警觉都可能使你避开一次致命的打击，在QUAKE的世界中，因一时大



意而屈死的灵魂时刻在你的身边，随时可能将你召唤到他们的世界中去。最令人叫绝的是ID公司对于水下的处理，潜入水中，你可以清楚的看到水下的世界是如此的神奇，你可以感觉到因水波流动而产生的波动的视觉效果。在水下，穿过常常的隧道，经常会让你憋的喘不过气来，当你费尽全力浮上水面时，就能充分感到氧气是多么的宝贵了。所有的物体，包括敌人扔下的炸弹，在水中路线都会产生轻微的变动，使游戏更加区近于真实。

在游戏的控制方面，QUAKE基本保持了《DOOM》的风格，除了但将开门键取消，换成了跳跃键，这样是玩家在游戏中可以象野兔一般的灵活。游戏中还增加了抬头、低头、抬枪、低枪等动作。并增加了飞行状态（无重力状态）。为了操控简便，游戏中无论是抬头或是低头，只要觉得有人袭击，向前或向后持续移动超过一秒中，玩家的视角就自动恢复到水平的位置，这样的设计避免了在左顾右盼时被敌人突然袭击后抬着脑袋乱跑的情况。更改后的游戏控制基本不会使《DOOM》的崇拜者们感觉不适应，从《DOOM》的控制改到QUAKE上来就象是吹口哨一样简单。

游戏中的所有敌人都采用了即时运算的先进技术，每个敌人都是由真3D制作，而不是用《DOOM》中的仿3D技术。这样的修改虽然使游戏的系统需求提高了不少，但玩家在游戏中能够亲眼看到一些精彩的景象。如在网络对战中，玩家能够很直观的看到冲向自己的对手所持有的武器，并能够及时的作好是战是逃的准备。在单人游戏中能够清楚的看到被打烂的敌人的头颅顺着楼梯滚下，敌人的血从墙壁上慢慢的滑落，能够从各种角度欣赏敌人死尸的样子，使你充满了杀戮的快感。QUAKE中对于敌人的各种动作刻划入微，有的敌人在跑动中被你打中时，有时会一个趔趄，傻乎乎的摔倒在地，而后一边爬起，一边叨唠着什么，十分有趣。

QUAKE的人工智能继承并发扬了《DOOM》的传统，每一个个体都具有一定的特性，当在攻击玩家时被身后的怪兽所“误伤”时，它会毫不客气的对攻击它的怪兽发起进攻，虽然有可能是以卵击石，但它也会再所不惜。玩家曾打开无敌模式冲入重围，看到敌人相互撕杀，最后一起OVER的景象，有到一种复仇成功的感觉。QUAKE关卡设计的十分出色，敌人总能在你最不想见到它们的时候出现，使得你被迫逃入一些未知的世界中去，求生不得。

QUAKE在光线的处理上采用了先进的技术。在昏暗的走廊中，由于你的行动会使光影发生变化，在对战中可以很容易发现对手的行踪。游戏中武器的发射所产生的强光同样能够带来丰富的光影变化，在光线较弱的房间中用火箭向敌人进攻，能够比较清楚的看到四周景物随着火箭飞行所显示出的情况。



在音乐音效上，QUAKE着实使ID公司费了一番工夫，游戏中你可以利用怪兽的吼叫声了解敌人的位置，可以从脚步声中判断敌人与自己之间的距离。通过声卡，你能够听到自己急促的呼吸，可以听到自己沉重的脚步，同时也能够听到敌人临死前惨绝人寰的叫声和无情的枪炮的轰鸣。QUAKE的音乐也是十分出色的。在音乐、音效的衬托下，使你更能够贴近QUAKE的世界，感受它所带给你的一切。

游戏的联线对战部分较DOOM有了很大的提高，游戏最大可以同时支持16个玩家进行游戏。而且，游戏不但支持传统的局域网络，对于INTERNET也能够很好的支持。通过TCP/IP协议，可以和远方的朋友共同作战，并肩驰骋在QUAKE的战场上。联线部分的最大提高是游戏支持即时加入、离开，使玩家不用在为能够更多人游戏而去苦苦等待了。随时都会有战士含泪告别沙场，而同时也随时会有勇士加入到战斗中去。

美中也有不足，QUAKE仍存在一些缺点，例如在地图方面，QUAKE不能象《DOOM》那样随时提供AUTOMAP，使玩家经常陷于迷宫中无法自拔。还有一些暗道的设计稍欠合理，有时必须至于死地而后生，使玩家们很难理解设计者的意图。

虽然QUAKE并不能称为完美，但瑕不掩玉，通过游戏，你能够找寻回息日《DOOM》的风采，QUAKE为动作设计游戏又树立起一座新的里程碑，它将重著辉煌。

文/尹龙



RIPPER

文/程昱

机种：PC 媒体：CD-ROM 6枚组类型：解迷

故事簡述

RIPPER是个加插了许多电影片段的冒险游戏。虽然其间有许多迷题和射击游戏，但故事本身才是最吸引玩者的部分。如果因为游戏解不开迷题而中途放弃这个游戏，似乎是很可惜的事，而游戏的故事其实相当不错，布局的安排也算轻重得宜。

为了让玩者对RIPPER的故事有比较深入的认识，笔者在这里简述每一个单元的故事重点，希望对玩家有所帮助。

Prologue由一开始交代Jake Qainlan的工作和他与RIPPER的关系。在凶杀案现场带出Vincent Magnotta这个半邪不忠的主角，在谈话当中指出凶杀案的各种疑点。其后，Quinlan的女帮手Catherine Powell遇害，使Quinlan决心追缉真凶。

ACT1最主要是介绍故事中重要角色出场和为其后的线索铺路，在这部分玩者要追查以下线索：

第一是发现Wofford凶杀案与RIPPER的关系。第二是找到Catherine日志。第三是跟Falconetti Eddie会面。

ACT2主要带出Magnotta的变异行动，引起Quinlan怀疑。至于Quinlan发现Dr Burton地下室的秘密，而她亦阻止Gtherine康复，使她也成疑凶之一。

另一个飘忽的角色Falconetti，背景复杂而又动机不明，怎不会惹人怀疑！在将Catherine日志解码以后，Quinlan开始追查Web Runner这个组织，并发现它与DR Button,Magnotta和Falconetti甚有渊源，而这三个人关系亦错综复杂，当Catherine的意识恢复之时，事情会变得明朗。

ACT3开始时Wofford的兄弟遭凶手灭口，幸得Quinlan赶到，凶手无机可乘。Wofford、Well，揭露RIPPER的秘密和消灭RIPPER武器的所在。

另一方面，Quinlan与Catherine“交谈”过后，继续追查Dr.Burton、Magnotta和Falconetti之间的关系，疑团一一解开，看来凶手已昭然若揭。

RIPPER全攻略

Rrologue Murder Scen

×一跟Magnotta和Karl交谈，了解案情。

一扫描那个被Magnotta摔破的杯子。在WAC上玩拼图游戏，将杯子还原(1)。收到Catherine的讯息，回到Newsroom

Newsroom

一收到RIPPER的讯息，知道Catherine有危险。在她家里等候，当看到她之时已奄奄一息，倒在你怀里昏迷过去。

ACT1

Police Station

一跟Brannon交谈，了解情况。

一走到Evidence room，说什么那个警官始终不肯让你看Catherine Powell case

一走到Magnotta的办公室，偷偷扫描桌上的两份文件。Magnotta突然出现，跟他交谈，然后离去。

NewSroom

一检查自己和Catherine的办公桌

一阅读Catherine给你的便条。

一看看Catherine的名录(Catherion's Rolodex)

一从你桌上的电脑进入Cyberspace，到Virtual Herald阅读报道，到Library根管理员交谈。在它身边的装备发现一份列表(Cau Number List)，将已加密的电邮地址(Cau Number)解码(2)

Tribecca Center

一跟接待处那个小姐搭讪。

一到楼上(Wards)，跟Dr.Burton和Dr.Cable交谈。

一看看全息图日志(Holograhic journdl)和那个不很完美的电脑影像。

一到地牢(Morgae)，跟Farley交谈，检查工具及尸体。

Soap's Smoke House

一跟Soap交谈。

一扫描在杂志架上的电脑晶片手册(computer manual)。

Catherine Powell's Apt

一看看在门旁手杖的刻记，那古怪油画下的生日，和那窗边的星图。

一解答在那桌上Catherine's Crystal的迷题(3)

Wofford Cottage

一跟Corington Wofford交谈

一走到起居室

一解答滚球迷题(4)

一解答时钟迷题(5)

一到楼上，解答收银机迷题(6)

一三个真空管以后，开动Wofford电脑，观看画面的文字

一利用Wofford电脑进入Cyberspace，到Wofford Weu(7)

一跟着到Catherine's Weu(8)，玩射击游戏(9)，找到她的日志(Journal)

Cafe Duchamp

一跟在喝闷酒的Gambit Nelson交谈

一跟酒保交谈

Falcon Eddie's Safehouse

一跟Tnig交谈(留心背景的人声)，如果你对他凶一些，他或会告诉你重要事情。

Newsroom

一跟Ben交谈

一进入Cyberspace，找到Falconetti's Eddie Crcus(10)，玩射击游戏(11)

Falcon eddie's Safehouse

一跟Twig交谈

一跟Eddie交谈

ACT2

Tribecca Center

一与接待小姐交谈

一到地牢与Bub交谈

一到病房看Dr.Burton与Falconetti对话。跟他们说话。

一进入Catherine的脑袋，玩射击游戏(1)

Police Station

一跟Brannon交谈，并拿走Magnotta的Scan card

一走进审查室(Interrogation Room)观看Magnotti审犯。

一走进资料室，查看Magnotta个人资料。用Scan card开档案柜的密码锁。

Catherine Powell's Apt

一打开WAC，将Catherine日志(Eleetronic Joumal)解码(2)

一检查星图下的书籍，解答书内的迷题(3)，取得光碟

一将光碟用在桌上的电脑，观看文字显示。

Newsroom

一将在Catherine家里电脑显示的讯息键入计算机(Calcu lator)内(4)，取得两个监察器(Bugs)

Turbeca Center

一跟接待员交谈

一拿走Dr.Burton的Scan card

一到楼上，找到Dr.Burton的办公室，利用Scan card开门

一观看门口左边柜面的书本，并在人头模型上装监察器

一走到办公桌，扫描所有文件。

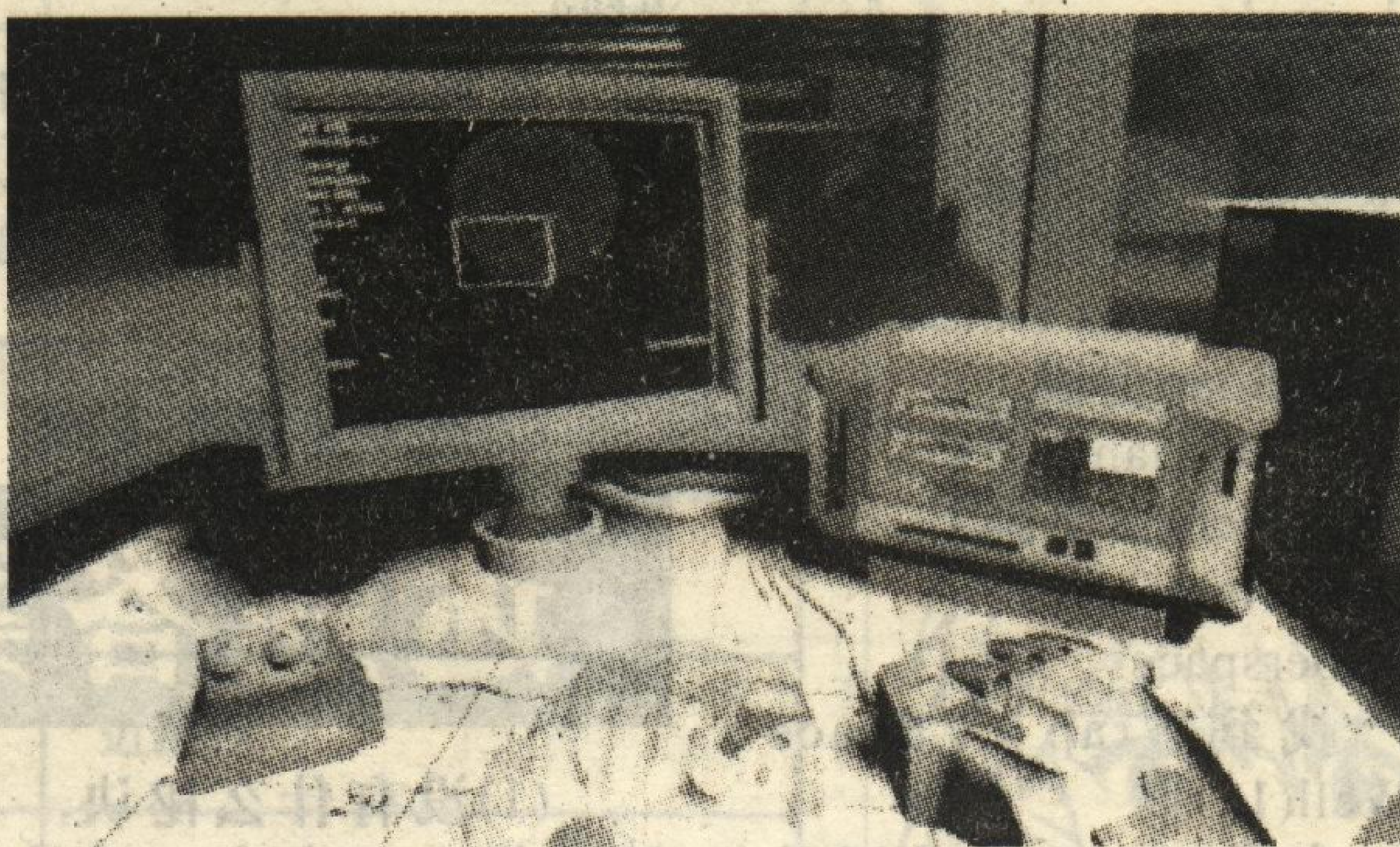
Police Station

一在Magnotta的办公室，将监察器装在雪茄盒内。

一走进审查室观看Magnotta审犯。

University

一跟Prof.Bech交谈



一解答告示板上的迷题(5)，找到Web Runner大本营。

Web Runner's Loft

一解开门锁(6)

一跟Kashi交谈

一看看墙上的照片。

Newsroom

一跟Ben交谈

一进入Cyberspace，走到Web Runner Well，解开蜘蛛拼图迷题(7)，查看所有人事记录。

Web Runner's Loft

一接到WAC之后，回到这里跟Kasshi交谈

Falcon Eddie's Sofehouse

一跟Eddie交谈

Gym

一跟接待员交谈

一查看电脑屏幕

一跟Dr.Burton交谈

Polise Station

一跟Brannor交谈

一跟Maghotta交谈。

Tarbeca Center

一走到地牢，跟Bob交谈。

一修理电脑控制台，解答晶片摆放迷题(8)。

一走进出口旁边的房间，找到语音锁(Voice Lock)

Soap's Smoke House

一跟Soap交谈。

一查看Catherine日志。

Newsroom

一进入Cyberspace，去到图书馆，取得语音编辑器(Audio Editor)。

Gym

一用语音编辑器记录Dr.Burton的说话。

Turbeca Center

一来到地牢的密室，解开语音锁(9)。

一通过密道，到了一个秘密实验室。

一查看死尸。

一观看实验录像。

一调度机器，令猴子说话(10)。

一查看Catherine日志。



Newsroom

一进入Cyberspace，走到Falcom Eddie's Sercet Well。

一解开人面拼图迷题(11)。

一查看所有书本和文件。

Grm

一跟Dr.Burton交谈。

Police Station

一跟Magnotta交谈。

Turbeca Center

一走到楼上，跟Dr.Cable交谈。

一进入Catherine的脑袋，跟Catherine交谈。

一收到RIPPER讯息。

一收到Farley讯息。

Cafe Duchamp

一跟Farley会面。

ACT3

Newsroom
一进入Cyberspace。
一走到virtual Heralel Well看新闻。
一走到Falcon Eddie's Secret Well，找到一本书。
一解答书中文字配迷题(1)，得到一个录音档。
Mognotta's Apt
一键入密码开门(2)
一将Mognotta的WAC资料传送到自己的WAC。
Spap's Smoke House
一跟Soap交谈。
Newsroom
一跟Ben交谈。
一进入Cyberspace。
Cyberspace
一进入Kane's Well(3)。跟Kane交谈，取得压缩程式(Compression Software)，当谈话完毕以后，在WAC的笔记(Notebook)内会有Isis Well密码记录，你要走出Cyberspace查看。
一进入Woftord Well。跟Wofford交谈，知道Ripper的秘密和消灭Ripper的武器所在。当谈话完毕后，查看你WAC的笔记便会知道三个Weapon Well的密码。
一进入Isis Well，解答神秘文字迷题(4)，取得感应程式(Sensor Software)。
一进入Kane's Well。知道Anti一viral Well的所在。
一进入Anti一viral Well。胜出跳棋游戏(5)，取得Anti一viral Software。
一进入Weapon 1 Well。解答棋盘之迷(6)。
一进入Weapon 2 Well。对付恐怖怪物(7)。
一进入Weapon 3 Well。射击太空鼠(8)。
Tribecca Center
一上楼看看Catherine的情况，检查Catherine这几天的脑电波记录(9)，再与Dr.Cable交谈。
一进入Catherine的脑袋，得知另一条线索。
Pan Financial Bank
一开启保险项(10)，扫描文件。
Cyberspace
一找到Berman Well，解答条码迷题(11)
一查看文件。
Police Station
一跟Brannon交谈。
一跟Magnotta交谈。
Falcon Eddie's Safehouse
一跟Eddie交谈，得到一副照片。
Soap's Smoke House
一跟Soap交谈。
Cafe Duchamps
一跟Nelson交谈。
一跟Haman交谈。
Cyberspace
一找到Wrap Space Well(12)。
一查看Ripper游戏记录和广告。
Tribecca Center
一与Dr.Burton交谈。
Newsroom
一与Ben交谈。
一找到Video Visual Editor，分析CAnalyze)相片。
Falcon Eddie's Safehouse
一于eddit交谈。
Tribecca Center
一到了这时候，你必须受到Dr.cable的讯息才可以到Tribecca Center。
一赶到病房看Catherine的情况。
一进入Cyberspace，解开占卜排的迷题(13)
一击杀真正的Ripper。

迷题答案 ACT1

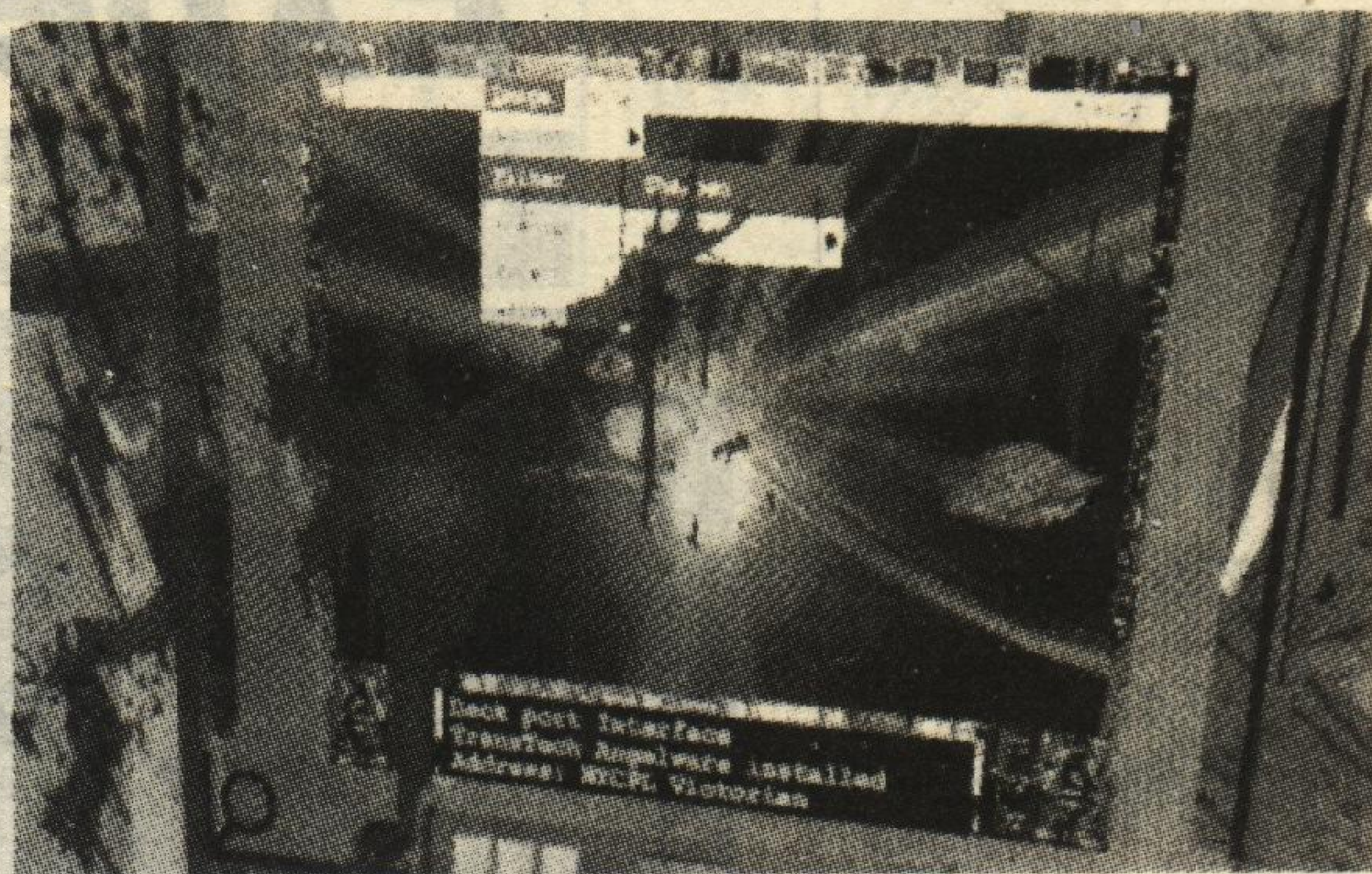
(1)无甚难度，用心便成。
(2)答案是HC2021R。
(3)答案是ROW# 1 2 3 4 5 6 7 8
COLUMW#3 1 4,8 6 2,9 4 7,9 5
(4)先开1,2,3，跟着2,3,4
(5)左边时钟代表埃及时间，中间时钟代表德国时间，右边时钟代表美国时间。
答案是：埃及9:35，德国8:35，美国14:35
(6)参看楼梯的装饰板，将数值乘2。
答案是5-10-25-5
(7)那就是Wofford电脑画面上显示的文字。
密码为vulcan
(8)当年解答Catherine's Crystal，迷题便会知晓。
密码为:horoscope。
(9)快速过关法：在开始时键入arcade。
(10)留心Falcon Eddie's Safehouse的背景人声。对Twig恶一点，他或会告诉你。
密码为：circus maximus。
(11)只要打坏人便成，坏人通常都有武器。没有捷径，靠自己啦!只要比Eddie分高便赢。

迷题答案 ACT2

(1)没有什么秘诀，还是靠自己实力，虽然这不是很好的方法，但是值得你试一试，就是在射击时关上Turbo，这样比较容易击中目标，但不保证有什么后果，你最好先SAVE一下，再继续游戏。
(2)如你留意Magnotta的个人资料，应该能猜到。那就是：scorpio。
(3)答案隐藏在Catherine日志第三段的字里行间，谜底由上方开始，顺时钟方向，次序是：1-5-5-3-6-2。
(4)根据Catherine的电脑显示的算式，一字不漏的键入计算机。
(5)利用于告板上的广告字眼砌成完整句子。那句子是："Web Runner's the new address at a former nareheuse converted to a loft apartment on Grammercy Street ou this month。"
(6)留心上个迷题答案的每个广告下的数字。
答案是：4-50-14-42-86。
(7)Web Runner Well密码在Web Runner大本营上的照片可见到。密码是：anachrony station。蜘蛛拼图的过关捷径：在开始时，键入：zztop。
(8)如你有精研在Soap那处取来的电脑手册，这个迷题应该难不倒你。
(9)在语音锁前，利用语音编辑器，将Dr.Burton的录音重组(Quantitize)，再剪辑成一些有意思的说话，那就是："This is Dr.Burton. Open up。"字与字之间不可有太长的停顿。
(10)这个机器的作用是刺激猴子的反应。当你把三个推拉掣调校到不同的位置，那猴子

可能会无反应，也可能会大叫大嚷，亦也有可能会说话，如它说"Hunger Pain"等，绝对不是真正答案，你要使它说出"She can kiuothers Like me without touching them is Cyberspace"才成。答案：由下面开始，左9，中3，右7。

(11)进入Falcon Eddie's Secret Well的密码，可在Catherine日志内找到。答案是：Leather apron。没什么捷径，只要专心就得。

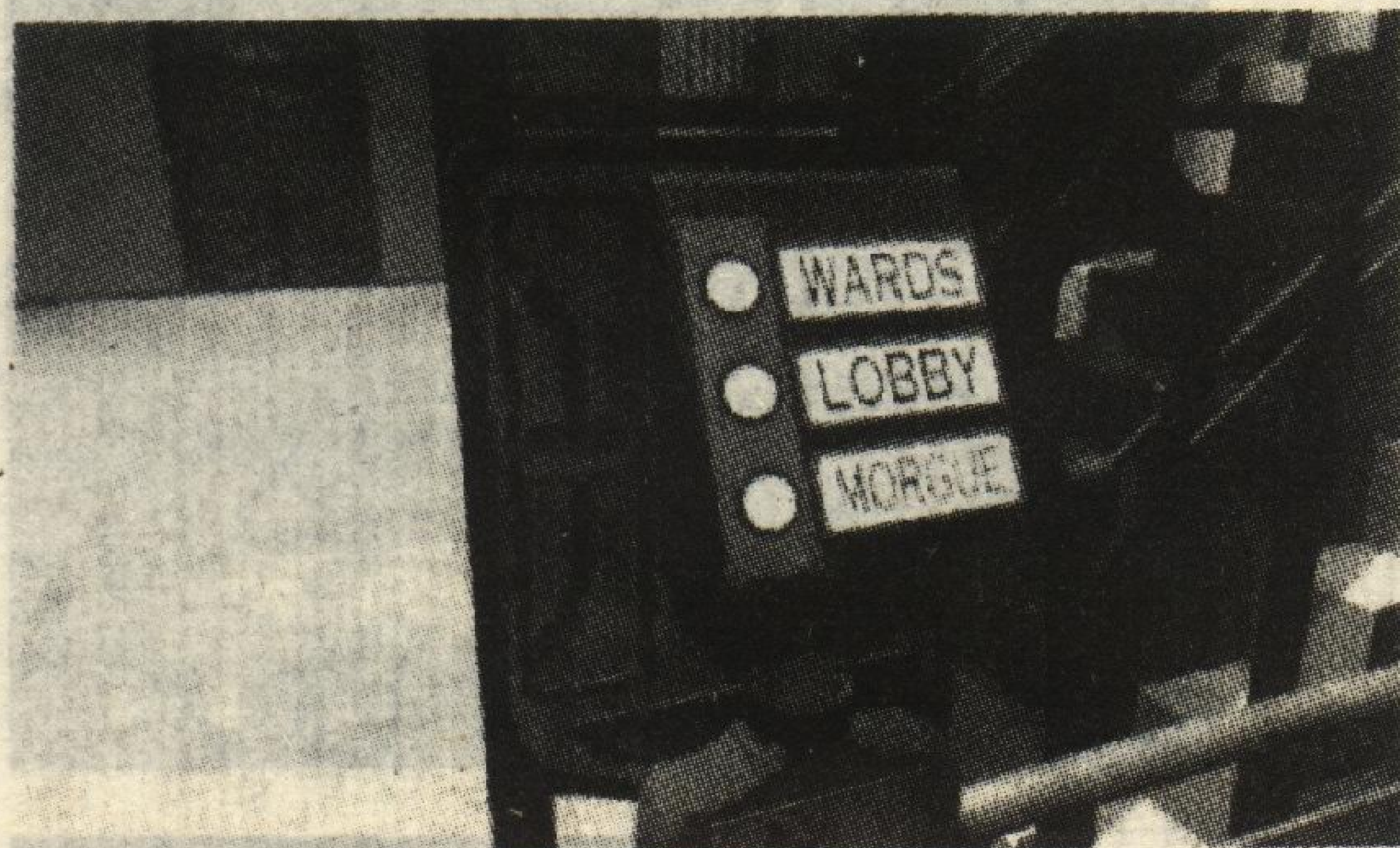


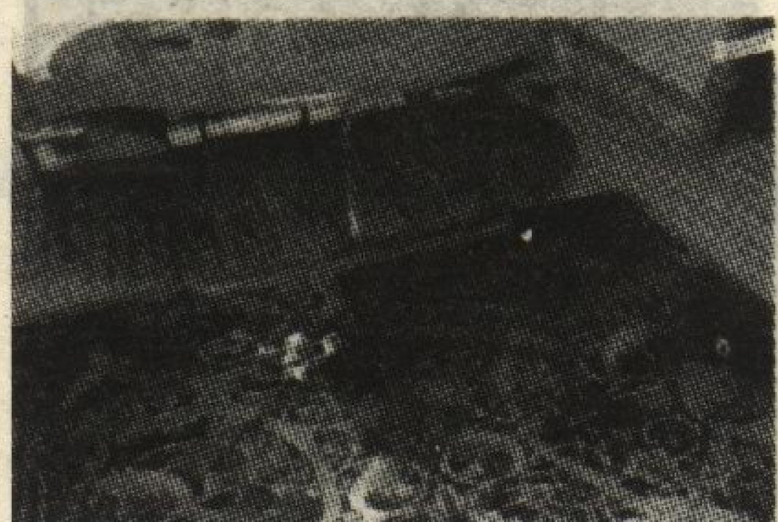
迷题答案ACT 3

迷题答案ACT 3

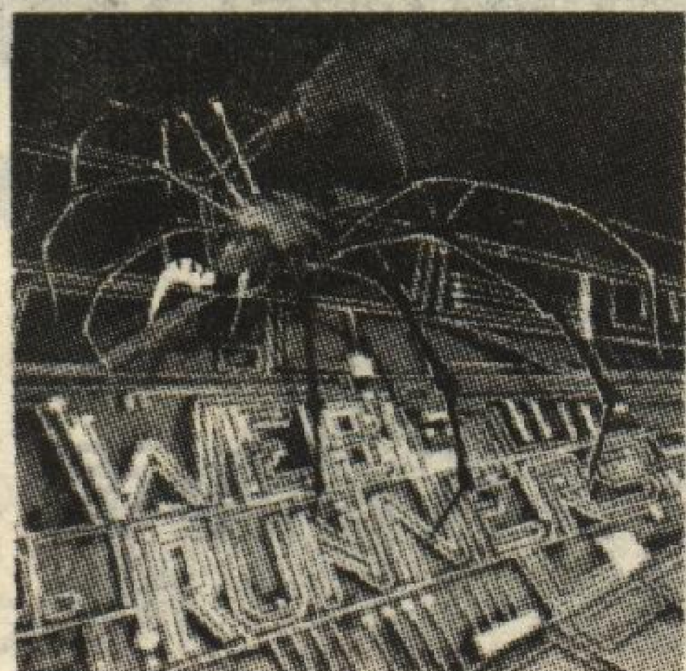
(1)在翻看书本时，小心阅读信件内容。迷题在书的第三页。答案：按书目次序为：1,5,11,16,2,14,17,6,10,8,19,20,15,12。[^校到此处]

(2)房间被密码锁锁住，答案在门边的电表箱





内。将电表所显示的数字除4，然后顺序键入即可。



(3)Soap会告诉你Kan's Well的密码，在探访完Soap后，查看Notebook便成。答案是：digital eden。

(4)当你见过Kane之后，Isis Well的密码会在你的WAC笔记内显示，密码为Psy bard。

神秘文字答案是：

第一个符号：上排由左数起第5个

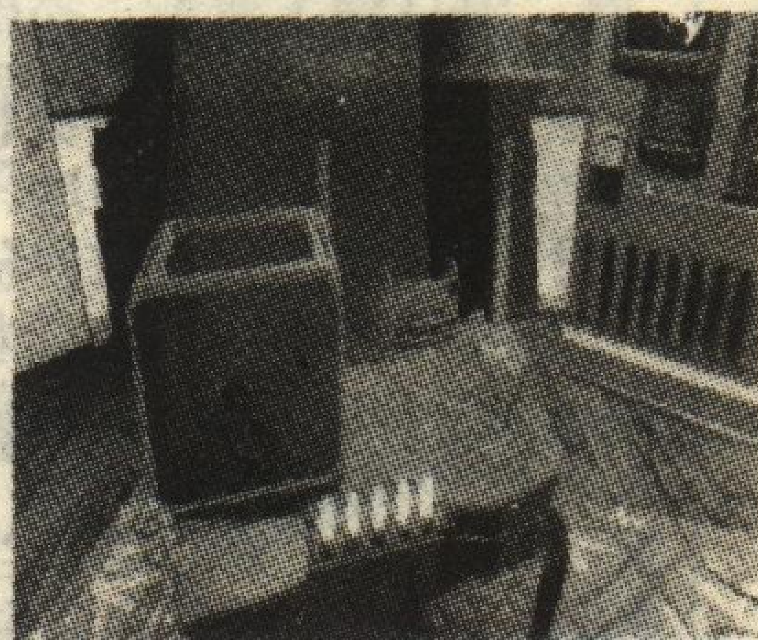
第二个符号：右排由上数起第5个

第三个符号：下排由右数起第2个

第四个符号：下排由左数起第3个

第五个符号：下排由右数起第3个

(5)Kane会告诉你Anti—viral Well的密码，也是在Notebook内找到。答案是：exterminator。跳棋游戏的目的是尽快跳到另一边。你只踏隔邻的红色和绿色格子，不可对角线跳。骷髅头格子更不能踏。当所有格子变为骷髅头时，你便输了。玩这个游戏要诀就是一开始时向左跳，无法左跳时，就向右跳，无法向右跳时，再向后跳，如此类推。这样你应该可以应付。





(6)Weapm 1 Well的密码是Pegasus。

Weapon 1 Well的棋盘看着像是西洋象棋，实质上棋例是很难捉摸的。但只要你吃了对方皇帝便算赢，电脑吃了你的皇帝你便输了。如你有兴趣，可以自己研究最佳取胜方法。过关捷径：在棋局开始时键入aspirin。

(7)Weapon 2 Well的密码是orestes。这是个射击游戏，打坏怪物的蓝眼便算胜。

(8)Weapon 3 Well的密码是odyssells。这是个射击游戏，打坏太空鼠的红眼便算胜。

(9)提示在virtual Herall Well内找到，你要在电脑输入每期Virtual Heralel新闻的日子，11/18-11。少一日都不成。

(10)在Newsroom内Catherine的名录内提示，留意George khodes的电话号码。保险箱密码：18-56-21。

(11)Berman Well的密码记录在银行保险箱的文件帐户记录。

答案是：Berman 4。条码迷题其实是个配对游戏，没有一定答案，自己去努力吧！

(12)若与Vigo Haman交谈之后，你便会知道Wrap Space Well的密码，但是你必须先与Nelssn谈谈。答案是：Wrap。

(13)这是个摆放占卜牌问题。占卜牌应怎样摆放呢?留心歌词便成。

答案是：由左至右：Season(8) fear(3) reaper(9) wind(7) sun(2) rain(1)

Expect No Mercy

机种: PC
类型: ACT
系统需求:
486DX2-66、8MB RAM、SVGA、Sound Blaster、倍速CD-ROM、键盘及Joypad



這是遊戲內的各個角色

笔者虽然拥有Play Station,Saturn,玩过“铁拳”,“VR战士”等多种以POLYGON制作的虚拟现实游戏,但在PC上很难找到如意的作品,不是人物不够真实(Fx Fighter?),就是需要特别的3D图形加速卡(VR战士 Remix?)。现在笔者终于找到一个VR对打游戏——Expect No Mercy。

文/程显

故事背景

故事讲述一个要出人头地的华籍人士,经一位外国人教授武术后(有没有搞错?),要外出作战。但出战前,要接受一个考验,就是先打倒所有挑战者。

游戏内容

这个游戏是在Windows下操作的,安装好后,会有两个Lcons,一个是进行游戏,另一个是观看故事介绍的Video Gallery。笔者建议在进行游戏前,先看看故事动画,因为这个可以加深对游戏和故事的印象,而且动画是采用真人拍摄的手法。

在游戏开始时,会有一个主画面。可设定3种难度,包括Child's Play,Tough Guy,及Expect No Mercy,如果觉得打斗时,血花四溅的画面很可怕,可把Blood Set关掉。当然,一般的回合场数及时间,也可以设定。本游戏亦可使用格斗游戏常用的JoyPad。可惜只是用到两个按钮,玩者可以选择Versus来双人对战,也可选择开始任务(Begin Mission)。

任务开始

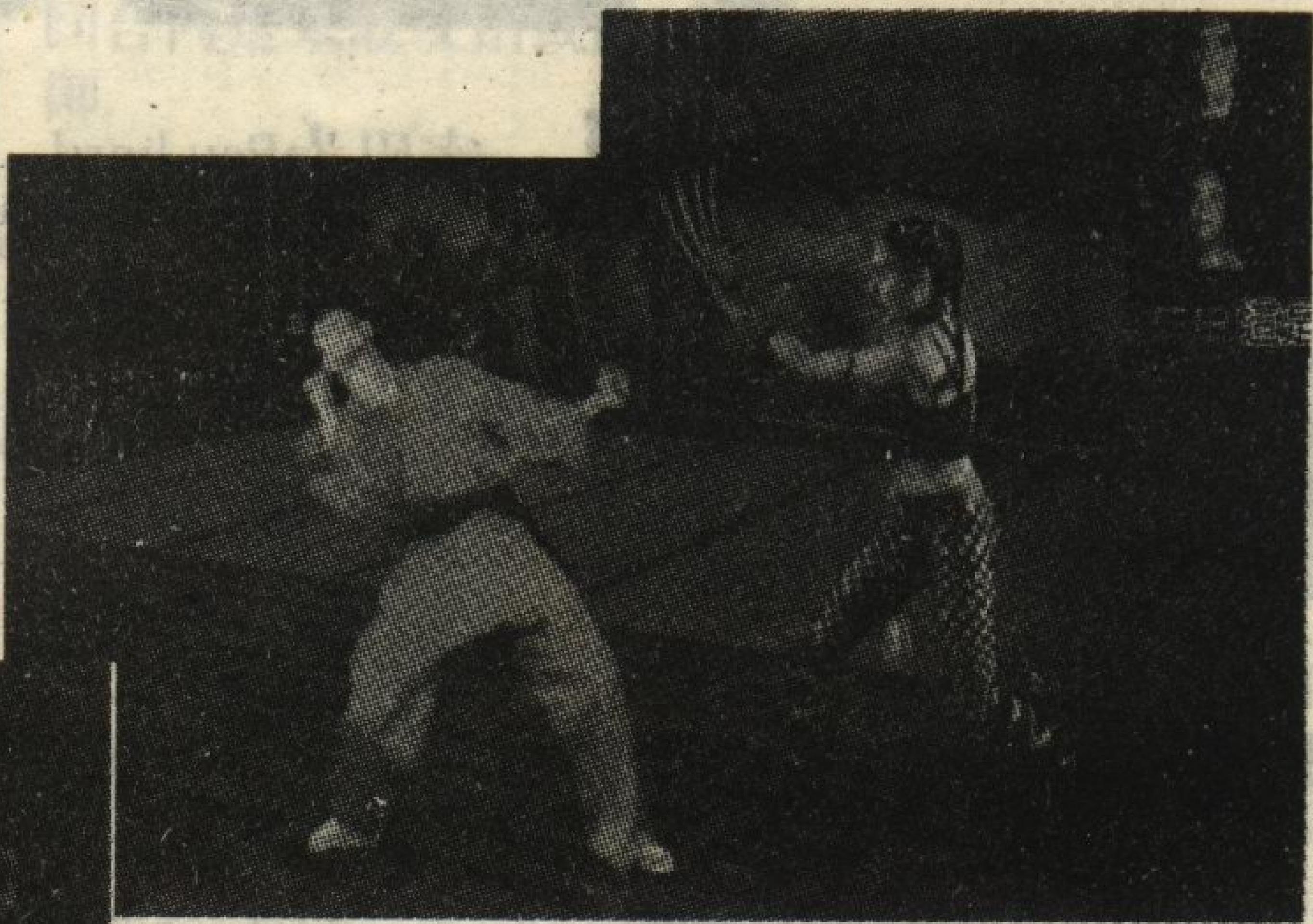
玩者在刚开始任务时,只能玩训练模式(Training Level),将会用戴着VR眼镜的角度去战斗。当把4个对手完全击败后,便可进入真真正正的格斗。在进入战斗画面前,玩者可以选择对手,画面上还有各个对手的人名、高度、重量、绝招和肖像等资料。然后玩者可以选择作战场地。而在格斗时,也照样可以选择场地。

在格斗互勉中,有着精采的音乐,真实的音效,也有美丽的真人角色在供玩家控制着。血格也很特别,有一个心脏,当主角满血时,心脏为鲜红色,随着人物的受伤,心脏会慢慢的变得暗红,到死的时候便干掉了。在血格下是气力格,当气力用尽时,玩者便不能连续出拳或脚,这对格斗是很不利的。当玩家所控制的人物不幸战死时,会被对手以各种方法毁灭掉,包括喷火把尸首烧成灰,把头打掉,抓出脊椎等(真人快打?),真是异常恐怖!

总结

在市面上众多格斗游戏中,笔者觉得本作是不错的,有着PS,SS的水准,这是个32Bit游戏,因为它是需要Windows 95来执行的,因此没有Win 95的玩家要赶快裝Win 95啦





在格斗画面中,有精采的音乐真实的画面

官渡

滚滚长江东逝水
浪花淘尽英雄
是非成败转头空
青山依旧在
几度夕阳红
白发渔樵江渚上
惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢
古今多少事
都付「游戏」中

文/苗子

现代电子游戏可以以其独特的艺术手段在屏幕上营造一个虚拟的世界，从而使游戏者重温历史，模拟未来，仿佛置身梦幻之中。如中国历史上的“三国”时期，因后人一部《三国演义》以其博大精深的思想内涵，丰富曲折的故事情节，栩栩如生的艺术形象而为亿万民众传阅，讲说和熟悉，对中华民族的精神生活和民族性格产生了极其深远的影响，并随着中国文化在海外的传播而闻名世界。特别是对日本的影响，因此现今的日本软件公司不敢忘本借技术经验之长以三国历史为背景制作了多款游戏，其数量规模与日本本国安土桃山时期题材的作品不相上下。然而非我族类，其心必异，日人作品如野史传闻，多有误导各国玩者之嫌。国内有识之士十分愤慨。终于在一千八百年后的这片大陆上，三国的传人推出了自己的正史之作——《官渡》。

《官渡》是一款战役型SLG作品，而在大陆流行的“三国”作品除KOEI的两部《英杰传》、《孔明传》(战役型SLG)、CAPCOM的两部《吞食天地》(RPG)外均为战略型SLG。日人作品多突出战略上的内政外交建设，而对于战役则简单化，游戏化，武戏文唱，其缺憾在前段对《三国演义》电视剧的评论上当可借鉴。殊不知一部《演义》最具特色的就是其对大小百余场战役的描写。因此《官渡》在设计上突出战役层次，对战役进行了同类作品中最真实的模拟，这通过以下两点完成。

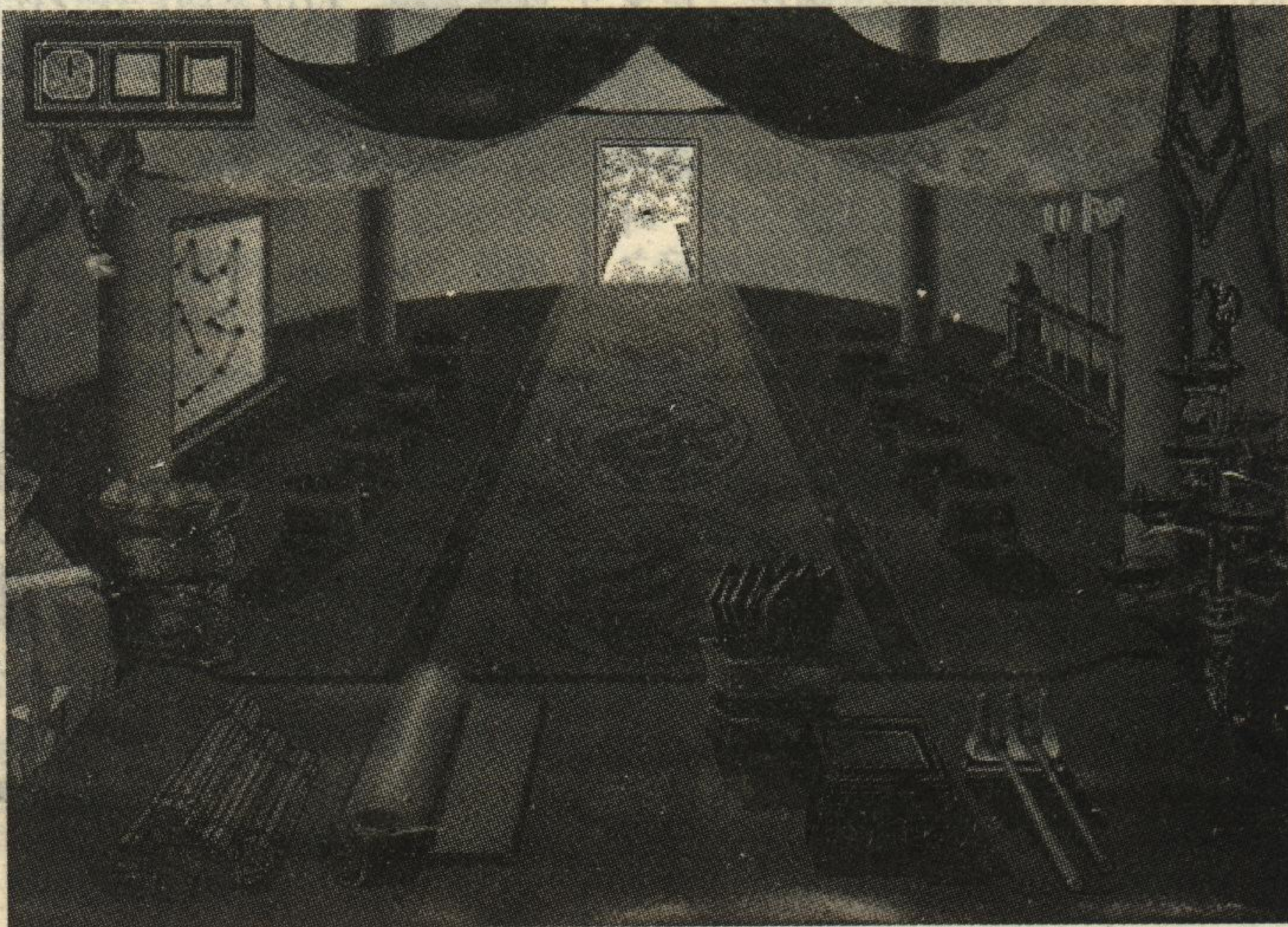
首先是在游戏操作上使用了全体图内(简图和地形图)，场图内的双重即时模拟方式。这是本游戏最大特色和优点，它彻底抛弃了日人设计的传输战棋式回合制操作模式，从而在指挥上实现了对战役的真实模拟，为游戏者提供了近于实战的指挥环境。而同类作品中仅SEGA的一款《三国志列传·乱世群英》在战场画面上为即时式，但在全体图画面却依旧是回合制的战棋方式。

其次，《官渡》为了营造更加真实的战争氛围，运用多媒体技术，大量使用了《三国演义》电视剧中的实拍战争画面，并附以真实语音对白和震撼人心的背景音乐，从而在外观环境上实现了对战争的逼真模拟。再次之前，日人的作品多用动画表现，次世代主机移植版KOEI《三国志Ⅳ》有少量电视剧实拍画面，但规模效果远不及《官渡》。

另外在细节上《官渡》的设计也尽力仿真化。比如在战场图大、小部队在视觉上有显著差别，而非仅用一个图素表示一支部队，这样部队的阵势便直接见于战场，而非同类游戏再进入阵战图。各部队的进攻、防御、迂回、包围等战术可以为玩者实实在在的指挥配合进攻，而非仅靠选菜单，是所谓“阵而后战，兵法之常，运用之妙，存乎一心”。又如，武将平挑时说者可作为押阵官控制战斗继续或收兵，这一点KOEI直到五代还是只能听天由命。

古人化战场于棋盘、平淡以求胜负，今人化战场于屏幕尝试与电脑争锋，同为模拟战争，不过科技进步方式不同罢了。而《官渡》制作者种种











匠心独具的设计就是为了使作品表现得更加真实，让广大多具巴顿之性，赵据之才的玩者在没有千里白骨，万户流离军战争残酷的心理压力下，充分感受千军万马，所向披靡的壮观气势和斗智斗勇，最终战而胜之的无上乐趣与模拟现实的成就感。

当然，《官渡》是国人首次尝试的大容量(350MB)游戏软件，它难免还存在着一些缺憾，但无论如何当我们在议论它的时候，谈的是我们自己作品的优点和不足，有着敝帚自珍，正如我们鼓吹它目的在于希望国人从业者做得更好，而非作口中平言，胸无一策的闲人之论。

《官渡》的双重即时行动方式堪称创意，但也有其尚未完善之处，特别是当多个战场同时开战的时候，游戏者便显出将帅之责不能兼顾的苦恼，而电脑代管多半无能之极(尚不如赵据)，若兵少则败报频传，兵多则久功不下。最无奈设计者显然忽略了战场战况的记忆功能，一旦退出战场图再进入则两军无条件各回本寨，一切需重新来过，即使“时钟停”时也一样。当然这也不失为一招缓兵之计，这在下文攻略部分会提到。

另外本软件的风格显然是“历史重视型”，正如上文所述——对于实战的高度仿真设计和符合历史的环境配置而让游戏者宛若置身于八百年前运筹帷幄之中，决胜千里之外。本作在人物和地图设计的考据上可称三国类游戏之最。不过一般玩者多半只看过《演义》，有几个通鉴过正史《三国志》、《后汉书》之类?所以初玩时不免常需在地形图上关闭时钟寻找众多闻所未闻的地名所示地点，多说无益，文后特附一带有全部地名的简图以供参考而弥补此缺。

再有就是细节上不周之处。如对部队的合并操作不便。战斗时缺少能使部队原地坚守的指令(本来“射箭”指令应使部队据阵而守，击退冲阵之敌，但实际使用却与“掩杀”相同，士卒争先自乱其阵)，部队攻占城镇后任务不能自动转为“驻守”，因而体力无法恢复。两军援兵进入战场直接出自各自城寨而非地图相后一侧路口，真宛若神兵天降，当然玩者若在苦守这也不失为一优点。

最后是一条笔者的实战记录：在下营使关羽拒文丑于延津，文丑部将刘备出阵(他不是后队吗?)，关羽应战，不想来及一合“关羽斩刘备于马下”，有分数：备为新主恩义断，关公怒斩大耳贼。其实比较日人之作这实在算不了什么，但这是同作为缺憾部分道出，仅仅希望后续之作能尽量避免这种缺憾出现。游戏当然要改写历史，但太过匪夷所思却往往成为笑柄，我们不也曾如此嘲笑过日人游戏吗?不过对于自己的东西还是多一些贡献，少一点自嘲有用得多，下面就奉上一些简单的攻略技巧(当然对海外作品和大陆作品的攻略，润格还都是一样的)。

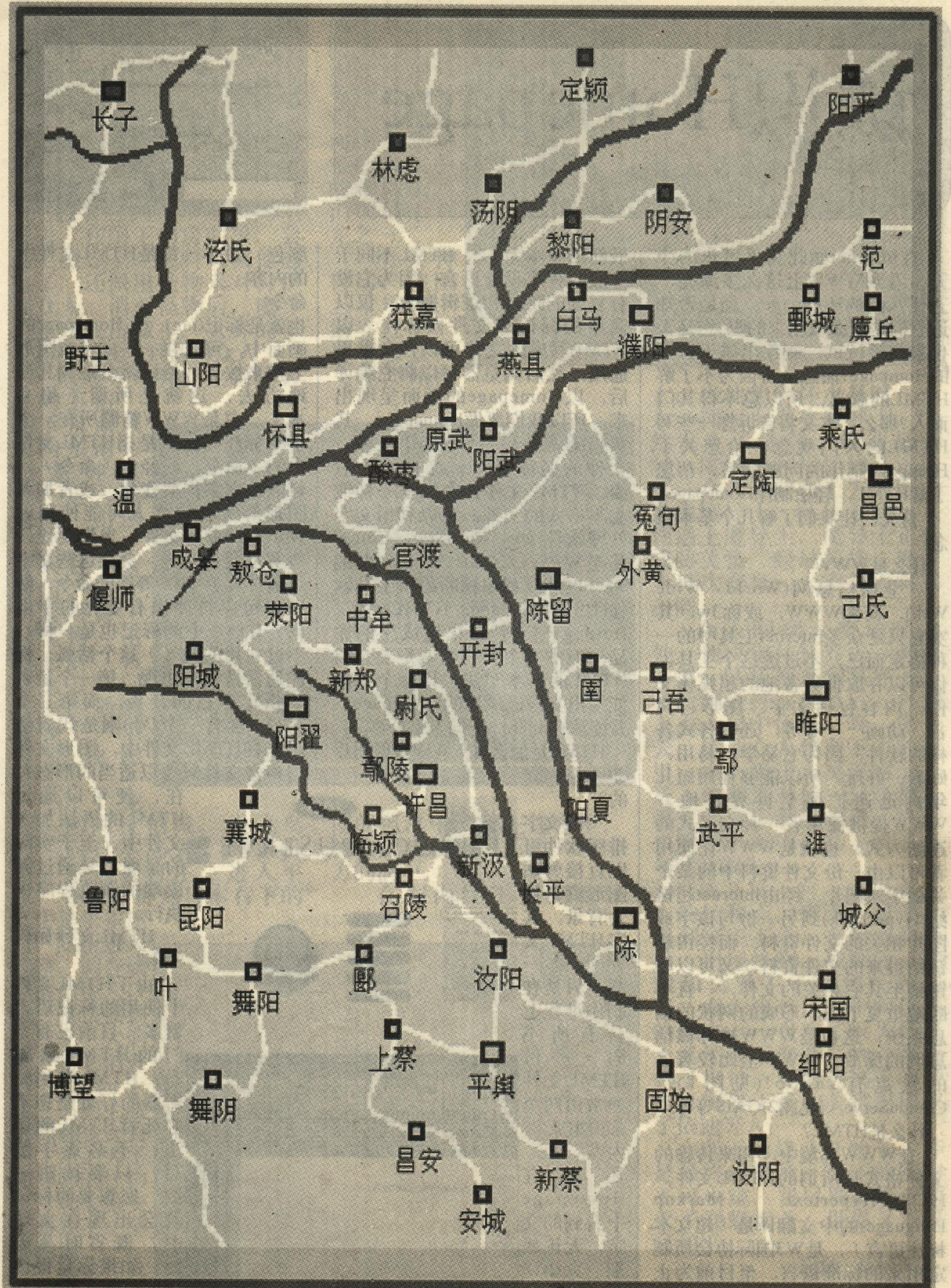
所谓攻略大多是人所共知的一篇废话，这里也一样，首先要集中兵力，各个击破之类的呓语，(编辑磨刀霍霍，作欲砍状，字数便是金钱，还是……)，因为在本游戏中常需在多个战场同时作战，所以尽量，哪怕在局部的集中兵力都可以弥补己方AI的弱智。电脑断然不懂兵法，集中兵力后，我信于敌的电脑间作战大可无忧。不过自己则常要亲自指挥敌信于我的战斗，相信诸君皆有管乐之才，当可不惧且乐在其中。

泛泛而言后具体研究战场攻守之策。本作对部队有三项基本数值：兵数，士气，体力，任一耗尽则部队溃散将领皆没。实际操作时，体力往往首要(不过对敌方主帅的不对则例外)，兵数仅仅决定双方体力下降的快慢而已且损失甚小。往往交战时体力将尽损兵不过十一，因此攻战时，宜多分部队轮番攻击使敌无喘息之机，力尽自溃。(在下尝攻一城守军两万，敌力尽溃散时尚余兵一万七千余，自军损兵亦不过千余)防战时则宜分兵拒敌于外，余部休息于内，轮番作战。最不济可推出战场图(时钟停)再返回作缓兵之计，如上文所述，两军已各归本寨(城)，君可再战如此可无败绩(作无赖得意状)。当然若自军将胜则尽量不要顾虑其它，否则一旦退出您无能的部下只会前功尽弃。不过退出后再返回，城(寨)入口往往会有伏兵(真不知何时伏下的)，此时若出城(寨)最好搜索前进。

如上部下有集中打弱之胜算，君有进退战场之妙法，无论操、忍，全胜不难，而《官渡》的设计在于仿真实战，因此把您知道的战术可说说照搬会演于战阵之上，不过或乐于运筹帷幄、或乐于胜之即可，其志不同罢了。中国古来战策极多，这里就不一一陈述而由诸君自己体味吧。(有心著《苗子兵法》一篇，但恐没人给钱)。

当然官渡之战史称决胜于粮草，《官渡》中虽对粮草设定极多，但实际操作却无粮草之虞。只要您别沽名学霸王，破釜沉舟，怀粮三日，粮草大多够吃。即使您出奇兵袭了君之鸟巢，操之敖仓的屯粮之地也是无功，在诸君和电脑的吃粮大赛中，电脑的粮草永远是问号。而您自己的屯粮之地相信总不会为人所变了吧。莫非真要学本初不成?然而部队无粮确无法行动，在下伟业出现这种情况是一支在两地间路程超过24小时的运粮部队。

本文至此告终，以上有褒有贬、有攻略，第一次给自己国家的作品作文，内心欢喜之至，谨希望没有玩过《官渡》的国人玩友读此文而心动，去拿来一试身手，玩过《官渡》的朋友当可共勉，期待着再有佳作问世。我们需要大家的努力和各种渠道的支持，这时我们自己的事。


长子
定颍
阳平
林虑
汤阴
阴安
黎阳
泫氏
范
获嘉
白马
鄄城
廪丘
野王
山阳
燕县
濮阳
怀县
原武
阳武
酸枣
乘氏
温
定陶
昌邑
冤句
成皋
敖仓
官渡
外黄
偃师
荥阳
中牟
陈留
己氏
开封
阳城
新郑
圉
己吾
尉氏
睢阳
阳翟
鄢陵
许昌
阳夏
武平
襄城
临颍
新汲
长平
鲁阳
昆阳
召陵
城父
陈
叶
舞阳
郾
汝阳
宋国
细阳
上蔡
博望
平舆
舞阴
固始
昌安
新蔡
汝阴
安城

认识Homepage



在internet如此炙手可热的今天，看到WWW上这么多漂亮、五花八门的Hompage，您是否知道它们是怎么做出来的吗?您是否也想亲手试试，制作出属于自己的Hompage?而您是否因为不了解HTML的意义，所以总不得其门而入?那么，本文将告诉您一些写HTML的入门观念，给您关于Hompage制作的问题解答，帮您了解HTML，轻松制作Homepage!

首先，让我们了解几个基本概念:

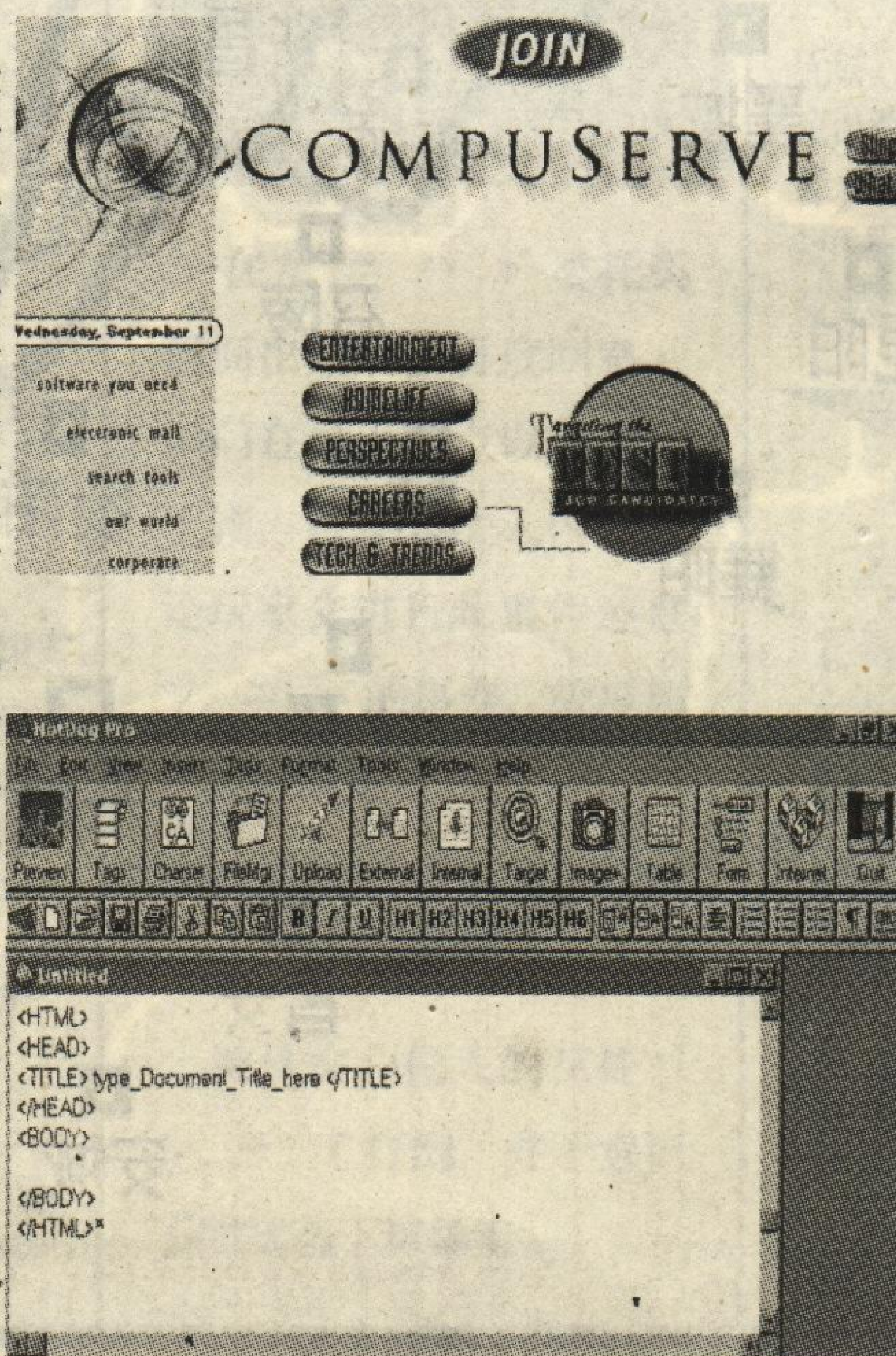
什么是WWW?

全球信息网(World Wide Web)，简称WWW，或称3w。其实它只是众多Internet工具中的一种协定而已，不过透这个工具，你可以存取世界各地的超媒体文件，内容包括文字、图形、声音、动画……等等，还有各式各样的软件，因为它易学、易用、好看、好玩，所以能够在短短几年内迅速扩展至世界各地。WWW提供使用者一种交叉式的连结方式，也就是WWW让使用者可以由一份文件资料中的某个关键字或图片，经由internet超链结(HyperLink)到另一份与该字或图片相关的文件资料。而经由超链结得来的文件资料，又可以超链结至其它相关的文件，一直不断地重复下去，形成的网状的信息系统，这也是WWW被称做信息网的缘故。WWW上比较著名的景点有Yahoo!(见图1)、CompuServe、(见图2)GAIS等等。

什么是HTML?

在WWW环境中，用来传输的文件格式是所谓的HTML文件，HTML(Hypertext Markup Language)的中文翻译是「超文本标注语言」，是W3国际协会所制定出来的标准语言，至目前为止最新的版本为3.2。HTML不同于一般的程序设计语言，因为它没有复杂的跳转和逻辑概念，仅以简单的标记为文件做标注。以HTML写成的文件可以在全世界通用，然后浏览器可以将它编译后，以Homepage的画面呈现出来。所以我们要做Homepage，其实指的就是写一个HTML文件，文件的名称以.htm或.html为后缀。HTML文件其实只是一种纯文本格式的文件，可以利用文字处理软件(如：WordStar、Edit、甚至WPS、CCED……等)来编写，也可以利用辅助编辑工具软件(如：HTMLabc、HTMLeasy、Hotdog……等)轻松完成您的作品，而本文主要目的就是要介绍HTML的基本写法，让每个人都能写出具自己风格的Homepage，并能放在internet上与大家分享。

HTML是怎么在WWW实现图片动画与声音的?



一般文字排版软件可以直接剪贴图形资料作为背景，其实HTML文件也是一样，只是在制作过程上会有所不同。一份HTML文件通常由两个部份组成:

内容:

凡是在Homepage中看到的文字，无论粗细、大小、颜色、斜体，都是HTML文件中的内容。

命令:

也就是标记(tag)。在Homepage的画面中，可以在一些文字或图形上按来按去，然后就会跑到其他地方去，这就是所谓「超文本」，它是WWW精髓所在；至于「标注」，就是指HTML文件中的「命令」，经由「命令」，可以让文字产生变化，或者加入图形等等。许多人可能使用过WordStar来打文件，当你要让一些文字变长变宽，会在这些文字之前打入「^pb」等等的命令，然后便可以打印出有变化的字出来。HTML中的标记也是一样，不过它用的是〈〉这个括弧。标注通常是成对出现，第一个是表示指定项目的开头，而第二个〈/〉(含有一个/号)则是代表结尾。在HTML文件中，图形文件与声音文件只要以适当的形态存在，便可以通过HTML的语法加入文件中，至于实际的呈现，是通过阅读端的浏览程序来执行。

HTML文件如何产生?

由于HTML文件中使用的标记语言繁多，目前已有专门的HTML编辑器。HTML专用编辑器的好处是您不必死背HTML的语法，不必逐字编写，只要按钮一按，您想要的标记就会出现在文件中，既省时又方便。如果你觉得传





统的文字编辑器用起来过于麻烦，又没有时间去通晓各种HTML命令，那么HTML专用编辑器是个不错的选择。如果你是HTML的高手，你也可以使用文字处理软件(如WordStar、Edit、Word、WordPad)，因为HTML文件除了连结图形、声音、影像的部份以外，和一般的文字文件并没有差异。唯一的差别只在于「内容」与「指令」都必须由键盘输入。另外使用文字处理器要注意的是：1.不要使用文字软件的特殊字符命令，2.存盘时必须存成「纯文本」文件，后缀名为「.htm」。

什么是表格?

表格〈Table〉是HTML3.0所制定的规格，以HTML做表格，不但制作简单而且丰富了文件排版的弹性，表格大小会依每一格(cell)的内容多少自动调整，也可以通过叁数来设定表格相对于浏览器画面所占的比例大小，亦可自行设定文字在格子内上下左右的对齐。表格的设计是由上而下，由左而右；表格内容除了可以存放文字段落外，还可以存放图形、表单、表列，甚至于多重表格等。藉由表格可轻易地处理混杂图片及文字的文件，使其在浏览器中呈现整齐而美观的画面，十分好用，表格制作丰富了文件排版的弹性。

什么是表单?

表单〈form〉这个指令主要的目的，是在提供使用者有一个表件格式的环境，来输入或输出一些相关讯息资料。要写一个超文本的form是很容易的，然而这文件格式语法还需要CGI(Common Gateway Interface)应用程序的相互呼应下，才能达到应用与服务信息相互交流的目的。因此除非您在server端写一个CGI的程序，处理由form所送来的结果，否则您的form将不会有任何的意义!表单就是提供了一个信息交流的环境。

有那些常用的专用编辑器?

所谓「工欲善其事，必先利其器」，制作Homepage需要一种好的编辑工具及方法，才能事半功倍。目前Internet上提供许多HTML的编辑器，提供了制作Homepage的人一个简单、易学，和人性化的图形使用介面的编辑工具。从此，初学HTML的人不再需要非常熟悉HTML的语法，就可以轻轻松松制作出理想的Homepage。接着下来，就要开始为自己选择一套好用的HTML编辑器了，综观国内外发展出来的HTML编辑器，我们整理出几个选择HTML编辑器时，应该注意它所能提供的功能:

1.WYSWYG的编辑:

所谓WYSWYG(What You See is ALMOST What You Get)就是「所见即所得」的意思，有些功能强大的浏览器，可以完全看不到HTML命令，而所有的显示皆与浏览器所见的相同，就如同操作MSWord等文字处理软件一般：输入文字←设定格式←看到结果。

2.WYSWYG的表格:

由于HTML3.0所提出的表格(Table)规格有点复杂，因此各家编辑器提出了许多替代方案，藉由提供类似Excel的表格编辑环境，以简化表格的编辑。当你编辑完整个表格后，编辑器会帮你将表格转换为标准的HTML3.0表格指令。

3.表单的制作:

表单的制作，常常是令HTML的编辑人员望之却步的。但是HTML编辑器发展出两种制作表单的编辑模式，一为「所见即所得」——所有表单元件都做成一个个的小按钮，只要按钮后输入相关资料就可以了；一为「交互式」的编辑环境——将表单的设计一步步分解开，利用简单的交互方式，制作出复杂的表单。

4.中文兼容性:

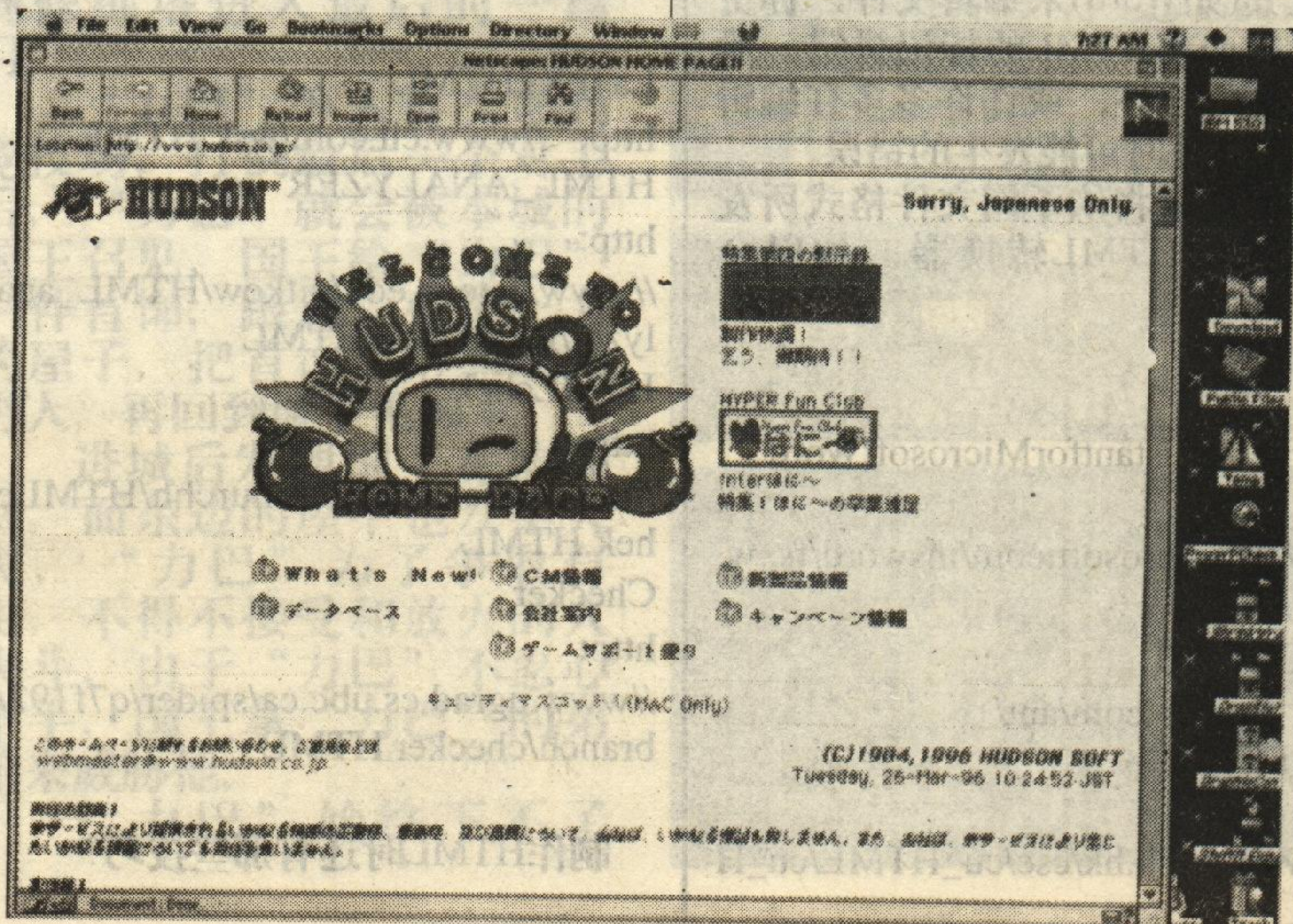
有些国外的编辑软件虽然可以输入中文，但却会发生游标位置与文字位置不吻合的现象，虽然不会影响编辑的内容，但是一旦遇到打错字或要回头修改时，就会找不到游标所在位置真正的文字，便很容易造成改错字或将中文字切成两半的混乱，这是在选择编辑器时需要稍微留意的问题。

5.严格的HTML语法检验:

凡不合于语法的命令，一律无法输入，这个功能对于新手写出正确的Homepage有极大的帮助。

6.预视功能:

除了所见即所得的编辑软件，一般的HTML编辑器呼叫浏览器预视时，差别仅在于是否不必存盘，便能自动显示出更新过的内容，不需



Reload。
7.共享软件还是试用软件:
试用版的HTML编辑器通常提供三十天左右的试用期限，一旦到期，便须向原软件公司注册才能继续使用。
8.以不同颜色标示文件中的HTML指令:
将文件中HTML命令以不同颜色标示，可以与文件中的内容区分出来，能够大大提升HTML文件的可读性。
9.辅助说明:
完整而详细的辅助说明，可以让你查询到该套编辑器的使用方法及HTML的语法。有些编辑器的辅助说明是存在你的硬盘中，有些则是通过Internet再去抓取的。
10.其他:
(1)支持HTML3.0及Netscape扩充属性
(2)自由设定工具列，定义新命令、扩展命令集
(3)将Word直接转换成HTML的功能

目前比较好的HTML编辑器如HotDog Pro2.5(见图3)、HTMLled Pro、HoTMetaL 2.0等。若您想试试，可以利用Internet上的搜寻站点(如Netscape、Yahoo!、GAIS)在网上找到许多。

什么是HTML转换器?

HTML转换器(converter)可以将目前已经存在的文件格式自动转换为HTML格式，使用HTML转换器，不必再死记HTML的语法，你可以在你熟悉的操作平台，使用你熟悉的工具(如Word)来编辑文件，你更不必担心将HTML的标记拼错、遗漏结束的标注，或许许多多在编辑HTML文件时可能发生的错误。
底下的站中将依不同文件格式所发展出来的HTML转换器，加以介绍:

● MSWord

InternetAssistantforMicrosoftWord
http: //WWW.microsoft.com/msword/fs_wd.htm
ANT_HTML
http: //mcia.com/ant/
CU_HTML
http: //WWW.cuhk.hk/csc/cu_HTML/cu_HTML.htm
GT_HTML
http: //www.gatech.edu/word_HTML/release.htm

● MSExcel

xl2HTML
http: //rs712b.gsfc.nasa.gov/704/dgd/xl2HTML.HTML
XTML
http: //members.aol.com/ksayward/XTML/index.HTML

● RTF(RichTextFormat)

ftp: //ftp.cray.com/src/WWWstuff/RTF/rtftoHTML_overview.HTML

● QuarktoHTML

http: //the-tech.mit.edu/~jeremy/qt2www.html

● plainText

http: //www.seas.upenn.edu/~mengwong/txt2html.html或
http: //www.cs.wustl.edu/~seth/txt2html/

● LaTex

LaTeX2HTML
http: //www.eit.com/wsk.HTML
HTML_ANALYZER
http: //www.gatech.edu/pitkow/HTML_analyzer/README.HTML
HTMLchek
http: //uts.cc.utexas.edu/~churchh/HTMLchek.HTML
Checker
http: //www.ugrad.cs.ubc.ca/spider/q7f192/branch/checker.HTML

制作HTML时还有那些技巧?

1.文件断行的问题
在制作HTML文件的过程中，最常遇到的问题就是中文无法自动换行，这是因为每一个中文字占有两个字节(英文因为字与字间会空一格，所以没有这样的问题)，要解决这样的问题，只要在中文字与中文字之间加个空格就可以了!
2.浏览器和HTML版本的关系
目前HTML的规格一般来说有HTML2.0、HTML3.0、Netscape扩展、Microsoft扩展等等，这些规格都运用相同的概念，但是各自作了不同的修正和衍生，因此当读者使用的浏览器不能解读这些新增的指令时，便会造成阅读上的困扰，例如：1.2版的Netscape便不能读HTML3.0版的〈FIG〉这个指令，所以建议你使用目前最普遍的HTML2.0规格，并随时注意HTML3.0的最新发展。
3.文件的大小
你设计的文件的字节越大，从你的帐号传资料到读者的电脑所需的时间就越长，这是肯定的。所以，尽量把每个WWW文件的字节控制到10k左右的大小，不过还是要凭每个作者的经验、阅读的视觉效果、文件的完整性来判断。建议是越小越好，否则是没有人愿意花费大量的时间去下载大型的图片和文件的。
4.同时制作英文版的文件
Internet是通行全世界的，建议同时建立英文的版本，然后在你的中文Homepage提供一个联接连到你的英文版本Homepage，让老外也可以看得懂你的大作，这样才能真正发挥Internet的传播效力，Internet无国界啦!

责编:BAEK

多媒體在Internet上的發展動向

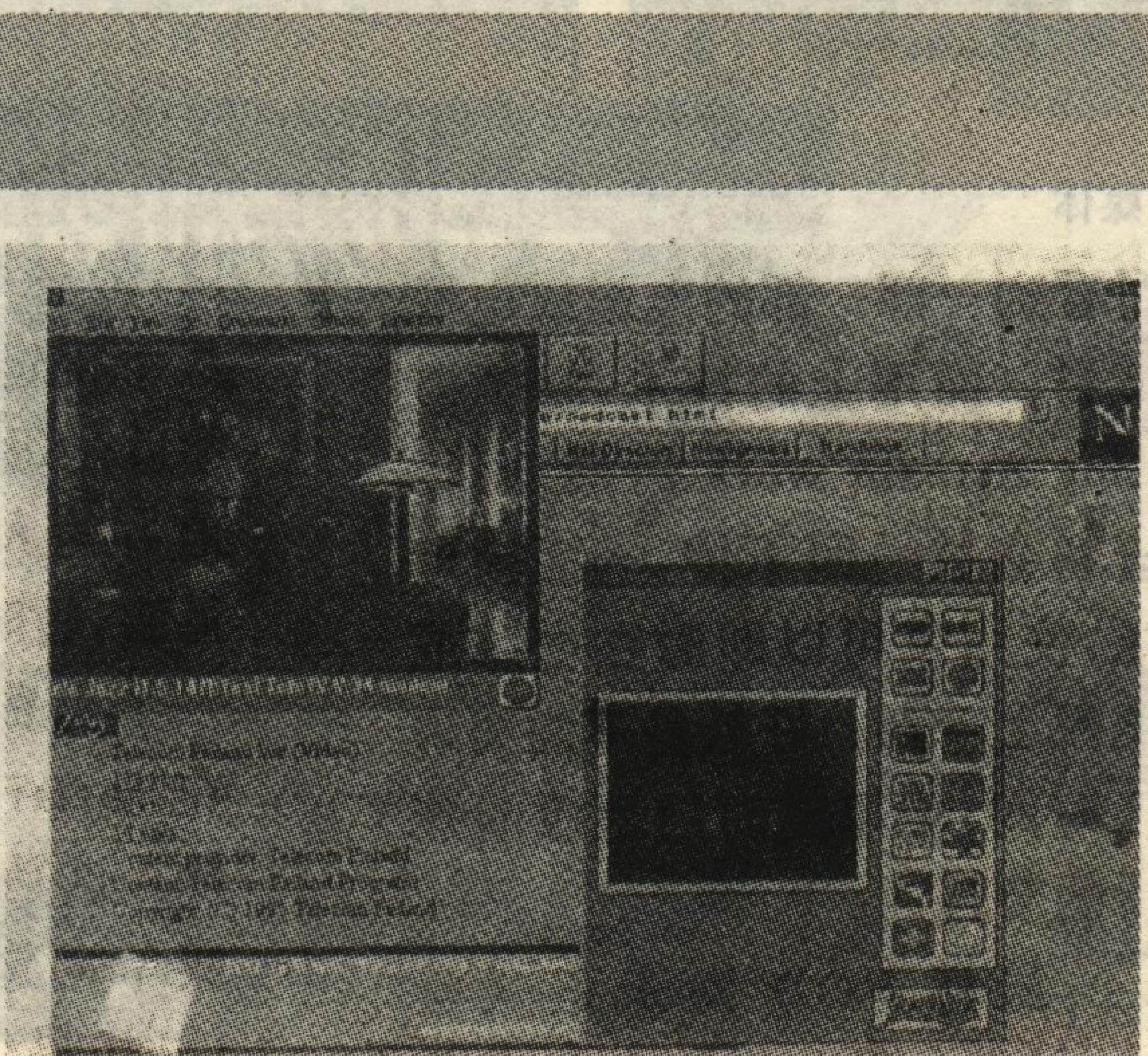
今天的Internet真是一日千里，可以发展的范围多得很，一般在Internet上接触到的，都是一些好看的图片，再加上一些相关的文字。可见越来越多的人上网和自己设计网页，于是有需必有求，一些互动性的网页由此而生。而可以互动的，当然就是那些吸引人的多媒体。它大可以被分成几类，如影像，单向的影像传送、双向的影像传送，或如音乐，即时可听的音乐或声音等。就是因为那些可以互动的多媒体的关系在影、音的发展有很多方面，因而吸引了更多的人去参加Internet的发展、制作和运用。

互動語言 Java

要发展互动性的多媒体，不可不想的是一种可以在网上轻易发展多媒体互动性可能的电脑语言Java，我们将在本文后面加以介绍。

我们现在要讨论的，可分为数部分，其一为影像方面，其中包括单向的影像传送如Peepnole；Xing的Stream Work；Telecom电话公司的VOD(Video On Demand)；非常特别的Quick Time VR及由美国一大学所发展的Cuseeme等，还有双向的Video Conference或者是Video Phone等等，以上所提及的，以下会作进一步的说明与介绍。



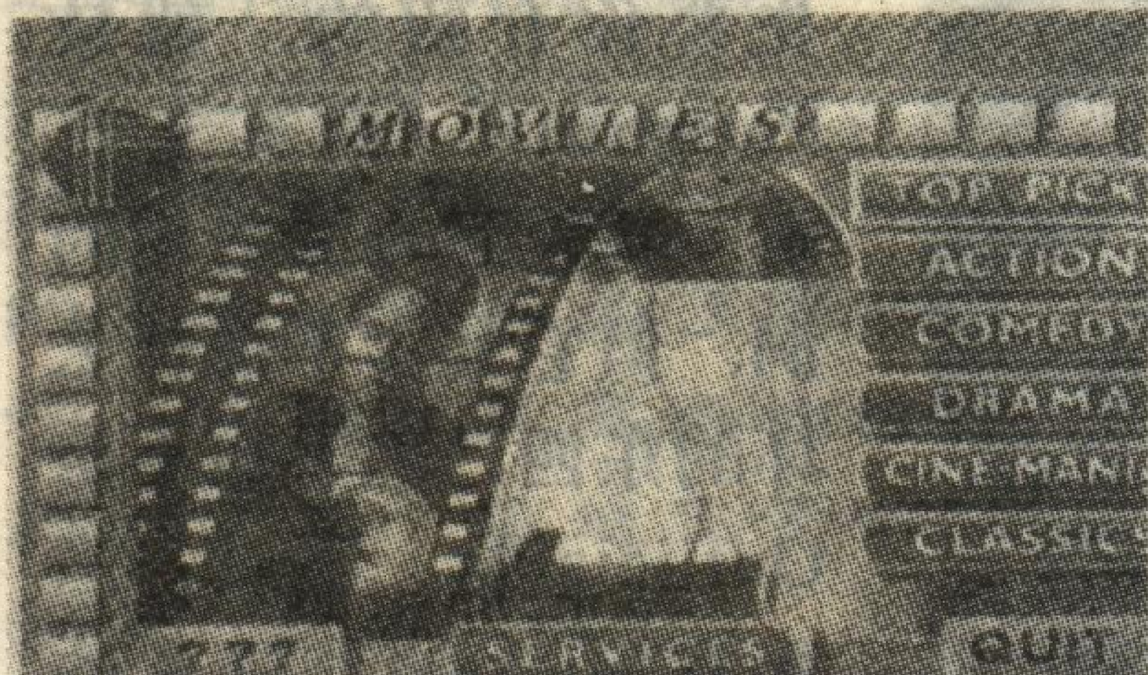


Peephole 窗框

先要作介绍的，就是Peephole，用英文直解，其意思为偷看用的洞，但它其实不是什么坏的东西，名字也不是Ooficial的。不过，当你在Internet上进入的Peephole的Homlpage(网页)后通常你会看见在页上有一个窗框(Frame)，内里放着的是一幅影像，一幅每隔一段时间内会自动更新(updafe)的影像，它可以是每数秒一幅，或是五至十分钟不等，要视乎所需。其用途一是作遥距检查，好象一个在日本的网址，它们有一台二十四小时不停操作的闭路电视，其摄录机和所拍摄到的影像，会不停自动地更新图像，所拍摄的对象，是一间电脑研究室的内部。虽然影像的

更新速度会被网上的交通(Tiaflic)所影响，但一般而言，这不失为一个廉宜的遥距检查系统，因为只要是一部联了网的电脑，不论你身在世界各处，也可以遥远地检察着需要检查的地方。在香港，星光电脑网络的网页(Staz InternetHomepege)，其中一项也有给其他人使用的遥距检查摄影机，检察对象是弥敦道，大约每五分钟自动更新一次，如更新的时间太短(如数秒)，虽可得到准确的影像资料，但那会大大阻慢了网络的交通。如有兴趣又上了网的用家，不妨试一试。





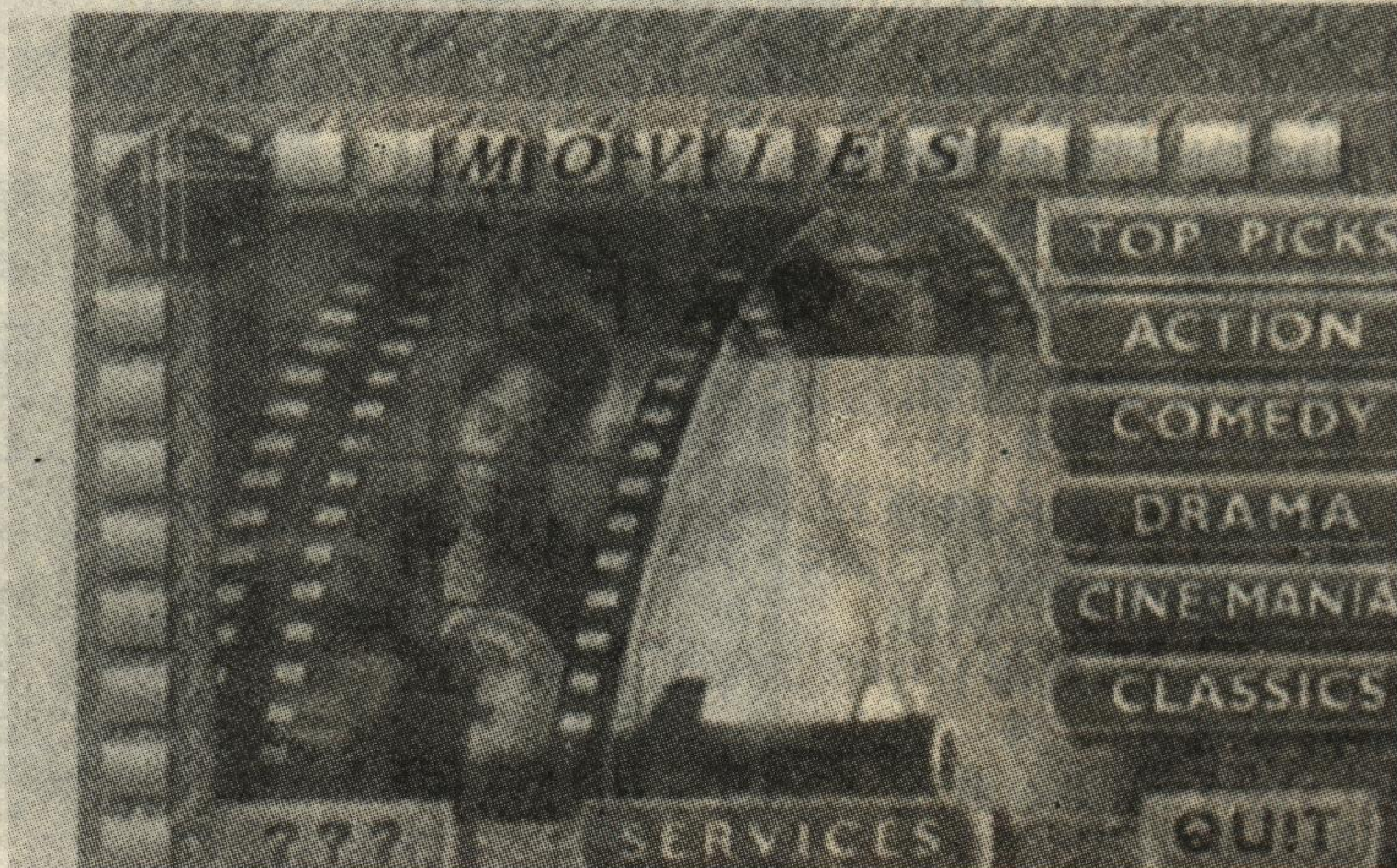
Stream Work 软件

另一样在网上非常吸引人的多媒体软件，为由Xing所推出的Stream Work。这是一个特别的软件，它容许电脑用家一面下传MPEG的影音档案，一面观看已下传回来的资料，不需要停待整个MPEG软件传毕后去观看。以往，我们往往需要等待一段颇长的时间去下传一个短的MPEG档案，有时可能下传时突然中断，白费工夫。

Stream Work的推出令我们可以省回不少网上的时间，因为若发觉所下传的MPEG不合心意，可立刻中止下传，不需浪费余下的网络时间。有一点要说明，所下传的MPEG档案，是可以用普通的MPEG PLAYBACK软件播放的，不过如想使用Real Time MPEG的效果，就要使用Stream Work的软件，有兴趣的可到http://WWW.Xingtech com/index.html下传。

就是因为影像动画等的档案可经过压缩下传一解压的程序而传到用家手中，再加上Stream Work等的即时解压播放功能，香港的电话公司就随着科技的发展和网络的普及，发展了Video On Demand的设施：这是一种新的视像自选服务，经Internet或电话线，由电话公司的伺服器(Searer)联上客户的电脑或解码器，便可随时看到一部一部的电影或电视节目。而用上的技术，就类似Xing Stream Work一般，影像资料会被一面下传，一面被解压，使用家可以即时在电脑或电视上看到。好处是不需要理会时间，你可随时随地收看想看的节目。

虽然VCD尚未正式推出，但各方面已准备就绪，相信短期

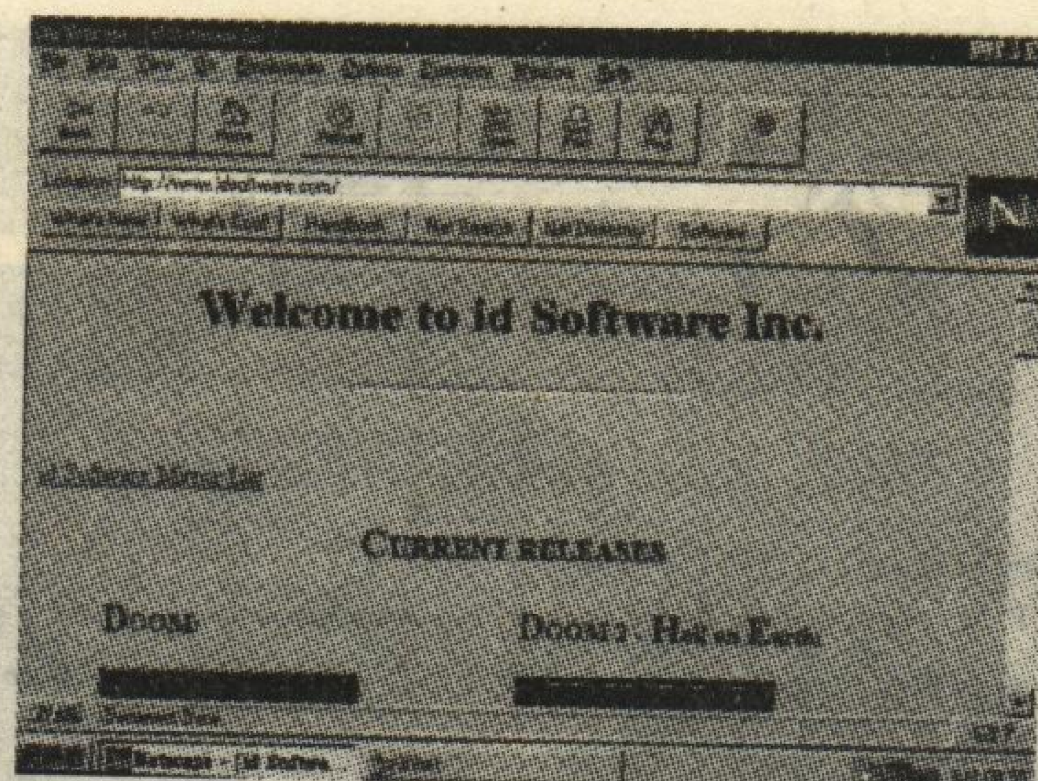


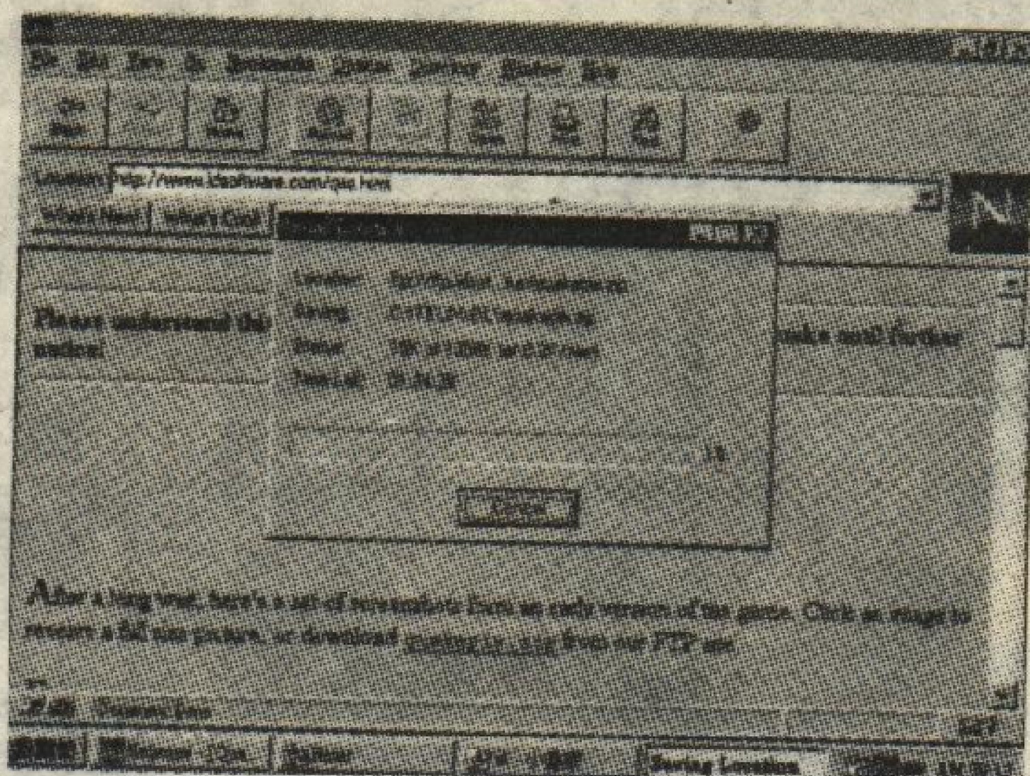
内便会面世，如想知道更详细的资料，可到http://WWW.ims.hkt.com.hk/vod.html看一看。

共用软件

Cu-Seeme是一套由Corneu Universixy所开发的视像会议软件，它可支援普通的桌上电脑在Internet上便可作远程的视像会议，最多可以同时开启八个视窗，而每一个视窗就是每一个来自不同地方的人，一同对话和见面，暂时来说，这仍是一个免费的的软件，可以在Internet上免费下传。这是一个可作双向或单向影像传送的软件，如果作双向的影像会议，当然一部摄像机是不可少的。用者也要加上影像卡同音效卡等设备，以能和世界上任何一处接上Internet的电脑作会议交谈，但是注意，因为网络上交通流量的问题，会议影像仍不能达至30fps，但已是一项伟大的发明了，更不必说是免费呢?

另外，如要作单向影像传送，这软件也是可以做到的。只要你运行这程式，你便可以作单向的影像接收。其实，在市面上，已经有很多的影像会议的软件推出了，但因不是免费，而硬体设备如摄录机，影像卡等需要加设，所以一般都会是被公司使用，而不会流行到普通家庭用户，Cu-Seeme就可以令我们也可尝试到科技带给我们的好处。如想尝试一下，可到httpo//:Cu-Seeme cornell edu/#Cu-Seeme参观一下。





Quick time VR

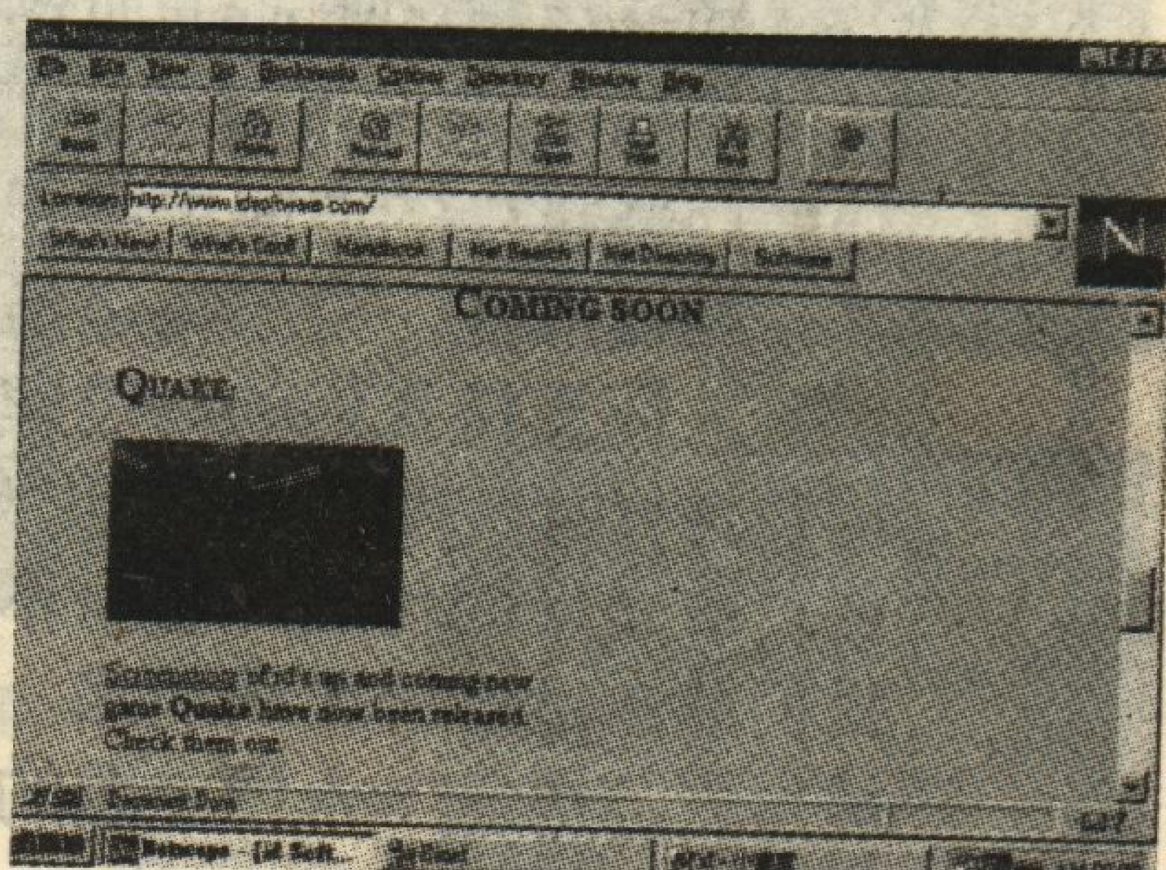
刚刚介绍了很多关于在Internet上多媒体的发展，但其实，新的玩意层出不穷，就好象Quick Time VR。Quick Time很多人也听过，它是一个用来在Window或Mac机播放Quick Time的档案，而且加上VR，就是Virtual Reality的意思。这个软件可以放映一幅全境(360°)图片，你可以用你的滑鼠在图上作360°全境旋转的控制，或是作仰视或俯视等控制，非常Interactive。

它运作的原理其实不是很复杂，主要是有多幅不同角度环境的相片作数码处理，把一系列的相片连接起来，制作出一幅360° 的电脑全境图片，然后使用Quick time VR的软件，便可使用互动的全境图片，这软件是可被免费下传的，地址是http://qtvr2.quick time.apple com/

声乐传送

最后要介绍给大家的，就是Real Audio,这是一个可以作即时音乐或音乐的传送，就好象Stream Work一样，只不过软件只可处理声音，不可作影像传递，它可以被动用的地方有很多，如电视台节目，新歌试听，Internet Phont及广告推广等。就例如ABC net在Internet上开设了一个net人基地，用了Real Audio的格式，想下传Real Audio的软件，可到http://WWW hkabc.net/english/servicel netman.html试一试。

多媒体的发展不停向前，新的科技每天推出，如要完全的变为互动的多媒体，新的网络程式语言Java便可令以上全部成真。Java是一种新的编写网页的语言，简单来说，这是一种非常容易编写互动网页的程式语言，有了它，便可以实践完全互动的多媒体网页的可能，大家是不是跃跃欲试呢!?



特大喜讯



《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》已编辑完成，即将上市!!

新作介绍+专稿特辑+市场分析+最新游戏之完全攻略=176页的梦幻组合

新作介绍——言简意赅，汇集96下半年所有经典大作。

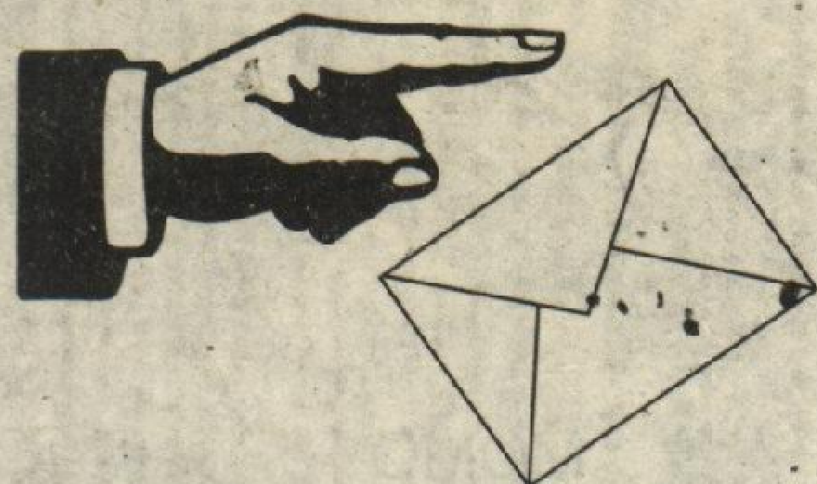
专稿特辑——资料详实，畅谈当今电玩热门话题。

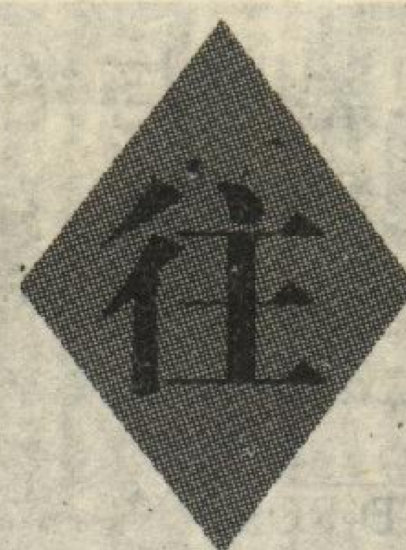
市场分析——气势如虹，为君论尽天下英雄豪杰。

完全攻略——以共计30余篇的超大容量开拓出一条通往GAME巅峰的康庄大道。

数十昼夜的呕心沥血终于结束，我们也终于算是对严格要求我们的读者作出了实实在在的回应。杂志内容不足的缺点通过优秀老作品的重新修定和新作品的极大丰富得以弥补；而彩页少的遗憾更可因本书中16页精心制作的彩插而烟消云散。

回首过往，杂志每迈出一步，身后都会留下两对足迹，一对属于我，另一对则属于你——关怀支持我们的每位读友。因为有了你们，这条艰辛的道路才变得不再寂寞。所以我们在这96年将尽之际推出《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》，其目的绝不是为了炫耀什么，或是证明什么，它只不过是出于一种报答，一种感谢，同时也是在表达一种愿望。愿我们能永远这样风雨同路，携手并肩。这不仅是杂志社所有编辑的拳拳之心，也正是电玩那“爱与勇气”永恒主题的真谛所在。




编读往来

各位编辑:

你们好!我是一名资深闯关族，同时也有着收集各种电玩书刊杂志的癖好，国内出版的各种电玩读物我几乎都购买了一本。当我第一次见到贵刊摆放在书摊上时，立刻便被其精美的封面吸引住了，打开一看，哇，内容也着实精彩，消息既新且快，攻略全面实用，彩页精美华丽，特别是贵刊开办的“漫园”栏目，实为国内首创，从电玩中提炼而来的幽默画面令我捧腹不禁。赞美之余，也有几点意见想给贵刊提一提:

1.彩页太少，对电玩迷来说精美的彩色图片实在是再珍贵不过了!

2.校对方面不够精严，贵刊应尽量避免错字漏字的现象。

3.与闯关族沟通的栏目太少。要知道，我们闯关族有多少喜怒哀乐想一吐为快呀!

最后，我真诚的祝愿贵刊越办越好，后来居上，成为国内最好的电玩杂志。

上海: 蔡远

蔡远玩友:

你好!首先谢谢你对我们的赞美之词，对于刚刚起步的我们来说，那一字一句都不啻于最高的奖赏，而你的意见更是弥足珍贵，现作答复如下:

1.彩页确实少了点，这主要是由于我们尚处于萌芽阶段，财单力薄，实是心有余而力不足。就目前而言，我们的宗旨是少而精，纸张均采用进口铜版纸，内容则尽量选择当今的热点，力求将每一幅画面都做到尽善尽美。待杂志有所发展，我们一定会增加彩页以回报广大关心支持我们的读者。

2.关于错字漏字，这确实是小编们的责任，你的批评中肯之致，我们一定积极改正，请大家监督。

3.数月来，我们捧着一封封来自全国各地的读者来信，实不亚于捧着一颗颗热忱的心。于是，便有了“漫园”这个栏目的诞生。希望在以后的日子里，它能成为一个窗口，使我们能通过它来互诉衷肠;更希望它能成为一条纽带，将你，将我，将所有热爱电玩的朋友紧紧的系在一起，成为永远的朋友!

本刊编辑

各位小编:

这是初次给你们写信，言语中若有冒犯之处还请多多见谅。如今的游戏书刊越来越多，有好有坏，其中有一些摆名了就是骗钱，我上了不只一次当，所以已成惊弓之鸟。第一次见到《电子游戏与电脑游戏》摆在书摊上，心中根本就没对它抱什么希望。但因为朋友中有几位买了这本杂志而且极力向我推荐，所以我就狠着心抱着试试看的想法买了一本，一读之下，再难释手。我一口气将它看完，心中思绪起伏，再难平静。我已深深喜欢上了这本杂志，爱之深难免责之切，所以我想先指出你们的几点不足:

首先“超攻略道场”在选题方面太滥，象《X—MAN》、《三国志·英杰传》这样的老游戏，《DARK HALF》、《蓬莱学园》这样的破游戏，其攻略实在没什么价值，不知是否为了硬充页数才刊登出来。再有，少登些出招攻略吧，究竟有多少招数是玩家们所不知道的呢?恐怕少之又少吧!

其次“GAME堡”介绍的新游戏为什么没有发售日期呢?我拿着你们杂志到商店去问，总会被老板嘲笑:“那个游戏×月×日才出，你急什么!”真是气死人!

最后是有一事不解，你们登出的日本GAME排行榜为什么会与其他杂志的同样文章有所不同的(我指的是名次先后)，难道日本排行榜有很多吗?你们根据的是什么呢?

抱歉抱歉，批评的话写太多了，其实赞美之词更多，但我还是简单说几句就行了。贵刊在大陆电玩杂志中率先采用大16开，足见魄力;内容题材定位新、快、准、全，起步点之高，亦显出大将风度;封面彩页干净利落，帅气之极。优点多多，不能一一列举了，其实每个读者心里都有数，好的地方是有目共睹的。相信假以时日，贵刊脱颖而出是绝无问题的。

谢谢将这封长信看完，努力吧，我会永远、永远、永远支持你们!

忠实读者 南京 杨晨

杨晨玩友:

你的信我也是一口气看完的，情真意切，关怀爱护之情溢于字里行间。你说了那么多的“抱歉”，其实该道歉的是我们，因为年纪轻、经验少，确实杂志目前还有不少地方不尽如人意。你那一针见血的批评，正是我们最希望看到的。因为批评本身恰好说明了读者已真真正正把《电子游戏与电脑游戏》放在了心中，我们之间的距离又拉近了一步。

关于“超攻略道场”和“GAME堡”中的缺点，我们将在以后改正，而“排行榜”之所以与兄弟刊物有所出入，是因为所据资料不同，日本各大杂志均有排行栏目，喜好不同当然也就不可能在名次先后上完全一样。我们所依据的是发刊前最新一期的《ファミ通》。

最后，谢谢你“永远、永远、永远的支持”，相信我们，绝不会令你和所有象你一样的朋友失望。

本刊编辑

恶魔的完全检索！黑暗与光明世界的巡礼！

真·女神转生 恶魔全书〈一〉

类型：ETC	机种：SS
厂商：ATLUS	媒体：CD-ROM

责编：MOMO



INDEX

《真·女神转生》系列的世界中，角色的丰富性与其对各国古代神话、传说的忠实再现给人留下深刻印象，而《恶魔全书》便是将这些各种族的神、魔集中在一起的宝典，更是对其原设定者——金子一马独特审美观的体现。对此若有兴趣的朋友，便随我一起走入业魔之殿堂浏览吧。

阿蒙·瑞



种族：魔神
出身地：埃及

被称作埃及创造神的太阳神。

阿蒙是埃及的伟神，常被称为众神之王，因此希腊人将之等同于宙斯，而瑞同时又是太阳神的名字，在底比斯建有他的庞大神庙。众多法老——如第十八王朝的图特摩斯和阿蒙霍特普，都骄傲地自称“阿蒙之子”。阿蒙·瑞是世界之巨匠造物主及九柱神之首，在王墓绘画里可以看见阿蒙·瑞在太阳船上登上王位，于夜间的十二小时中照亮地下世界。

奥汀



种族：魔神
出身地：北欧

北欧神话中亚斯神族之长，也是条顿民族的主神，是兼通战斗、魔术、诗歌的神。

他既颁布法律统治人类社会，也是众神之王，他身着闪闪发光的铠甲，手持一支名叫“冈尼鲁”的长矛，骑着名叫斯莱普尼尔的八条腿的天马。

他住在神殿“瓦尔哈拉”里，平时除了接待战死的勇士之外，便坐在这里的王座上观看世界。

八幡



种族：魔神
出身地：日本

八幡是日本武家的守护神，在日本八百万国津神中是受到最广泛信仰的神。

八幡在生前是古日本的应神天皇，他因战功卓著而成为战神，在宇佐和清水建有神殿。两座神殿的教义上，给他的名字加上了佛教称号八幡大佛，战国时武田信玄供奉的便是八幡大菩萨，而1868年之后，他又成为纯粹的神道神。

八幡，是源氏一族及整个日本武家的主神。

普罗米修斯

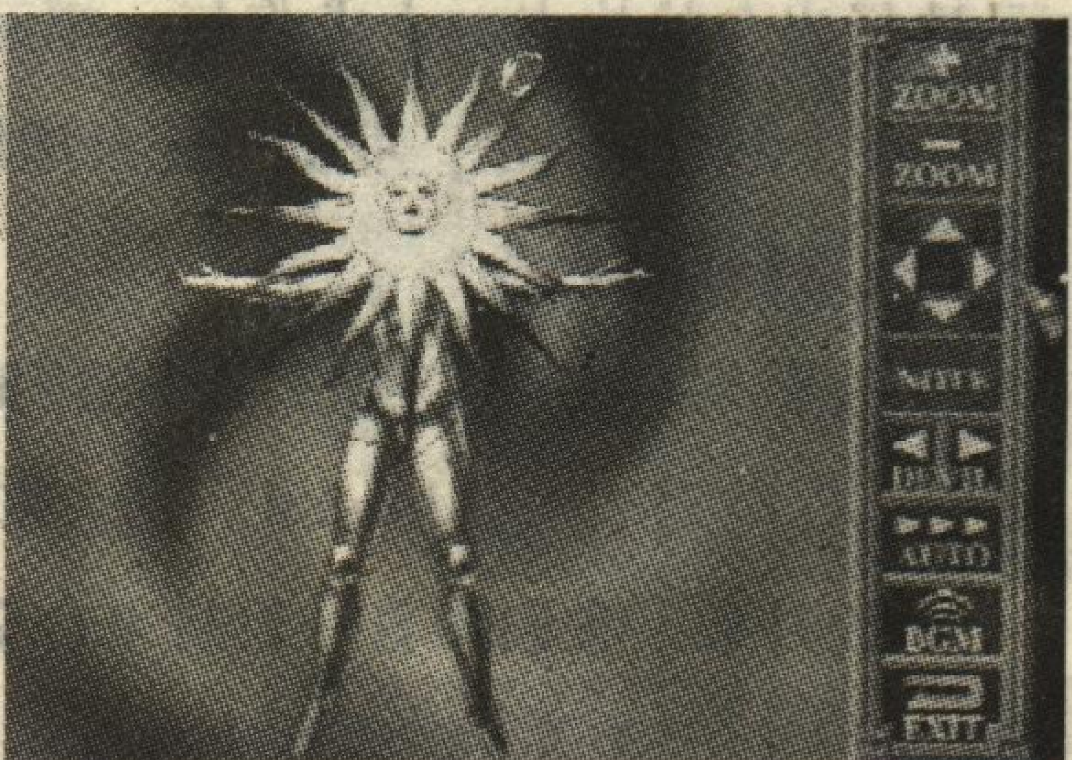


种族：魔神
出身地：希腊

提坦神族之神，名字的意思是“预想和先见之明”，是具备优雅和知识的神。

普罗米修斯最著名的事迹，应该算是从天上盗火送往人间了吧。但也因此激怒了宙斯，而出现了带来灾祸的潘多拉及淹没人类的洪水，而普罗米修斯也因此受到了三十年(一说三万年)的酷刑，被捆在高加索山上遭巨鹰啄食，直到赫克里斯将他救出。

英蒂



种族：魔神
出身地：秘鲁

印加的太阳神，印加人认为，太阳是具人形，他的脸被描绘为一个金制日盘，周围有光束和火苗。

英蒂是以月之女神玛玛为妻的，他们都是充满慈爱和宽容的神，因而得到民族的爱戴。而印加人也相信，他们是英蒂后裔，只有他们才有资格说出太阳的名字。

GAME名作片段欣赏(2)

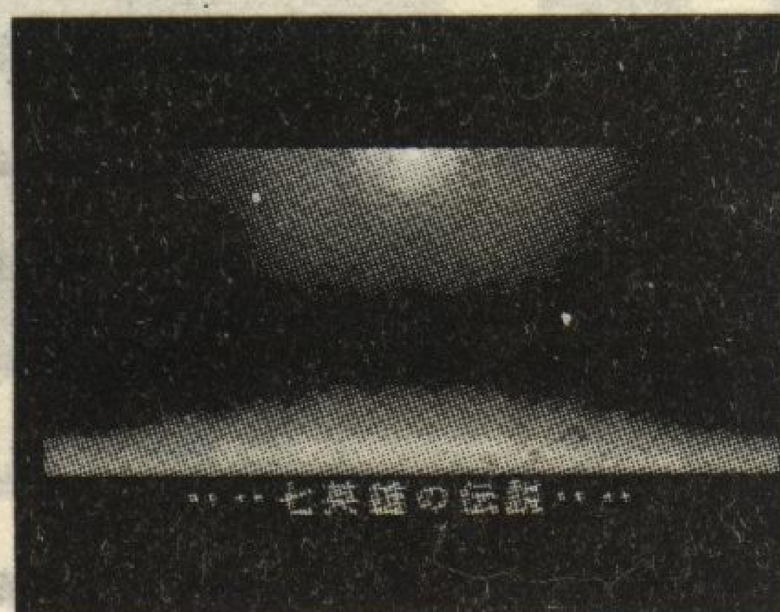
浪漫沙加2

机种：SFC　厂商：史克威尔
类型：RPG　容量：16M

〈故事梗概〉

雅伯伦王国的皇帝尼奥在与“七英雄”的战斗中不幸阵亡，但他统一帝国的大志却被继承下来。这以后，一代代皇帝励精图治，浴血奋战，向着他们共同的目标迈进。千年的时光过去了，最终皇帝(亦是玩者在开始时设定的角色)，终于迎来了与“七英雄”决战的日子。统一再不是梦想，用鲜血浇灌出的和平之花即将绽放！

序幕



……七英雄的传说……

他们将数目众多的魔物打倒，拯救了世界，然后便消失了……

古捷斯、史碧、丹达古、莱鲁、波古安、洛宝妮，以及华古拉斯。总有一天，他们会回来再次拯救世界……

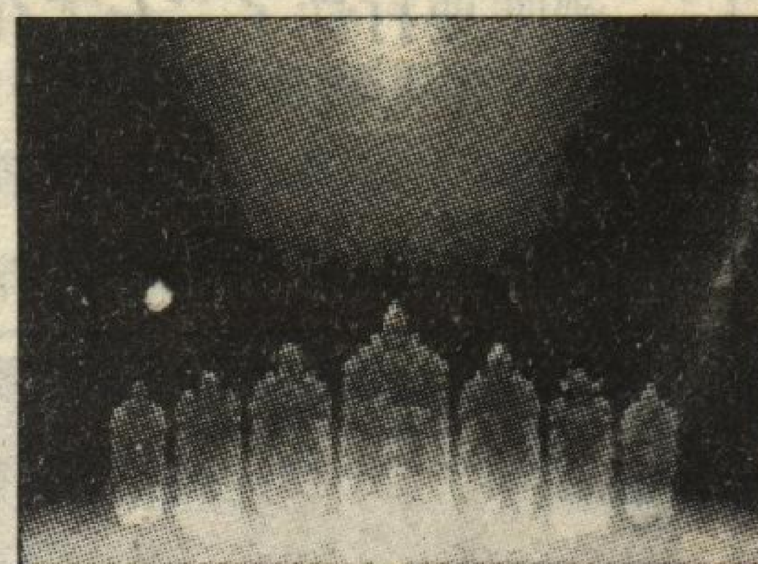
传说只存在于被遗忘的记忆中！

跟着，他们来了。可他们带来的不是和平，而是无穷尽的野心与毁灭。

一间热闹的酒吧内。

一个小孩跑到诗人面前，请诗人唱首歌给他听。诗人来至酒吧中央，弹起了竖琴。悠扬的乐声响起，酒吧内顿时安静下来。

诗人：“现在要开始吟唱的，是一首很久以前的战争诗歌。那是伟大的帝国和美丽的雅伯伦之诗，也是它历代皇帝及其同伴们的诗。精灵呀，请赐给我力量，让我唱完这首诗吧！在很久以前……”





当世界上充满战争时，人们谈起了传说，期望得到拯救。不过，当和平出现时，传说便又被人遗忘了……

人世的兴亡总是不断重复的。安定的国家、和平的时代一旦结束，代之而来的便是分裂与争斗！

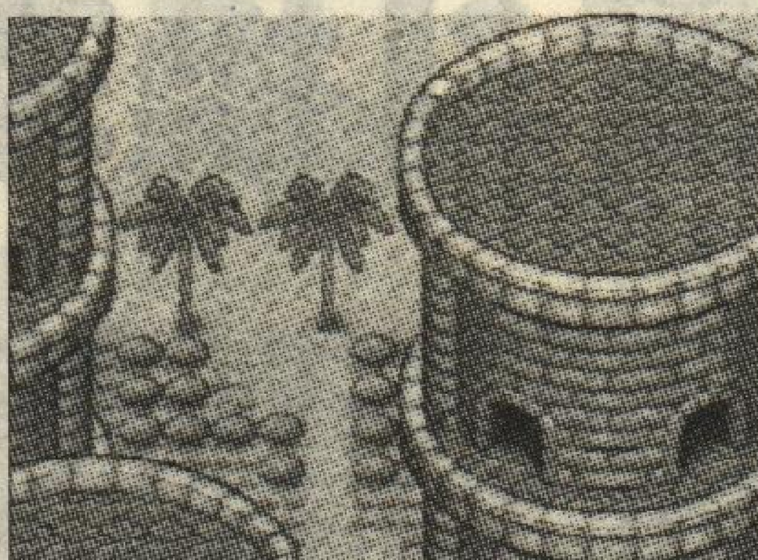
某个小镇……

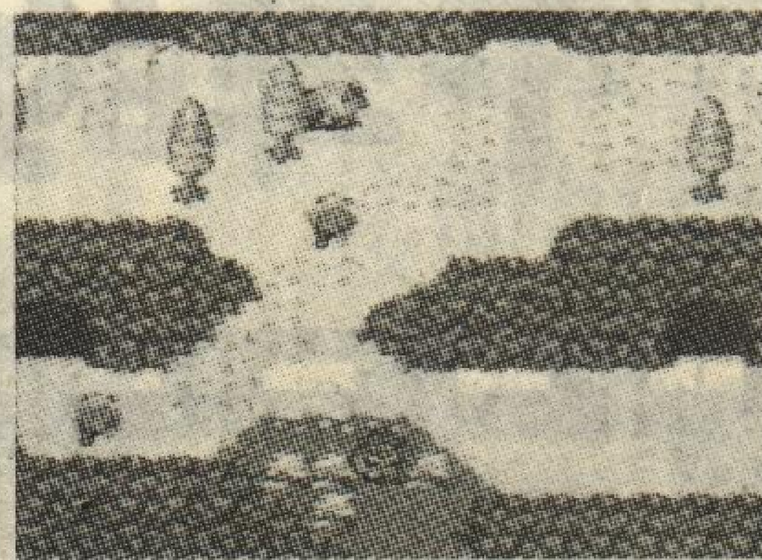
“不知到何时这个镇上也会有怪物出现。”

“如果七英雄可以回来的话……”

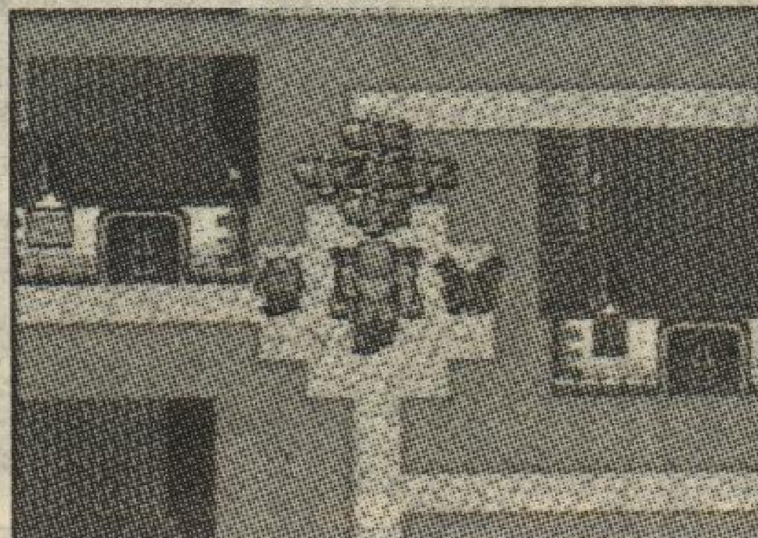
怪物出现，杀死了二名镇上的居民。士兵赶来与怪物战斗，最初还算顺利，但后来遇上了一名巨人，全军覆没！

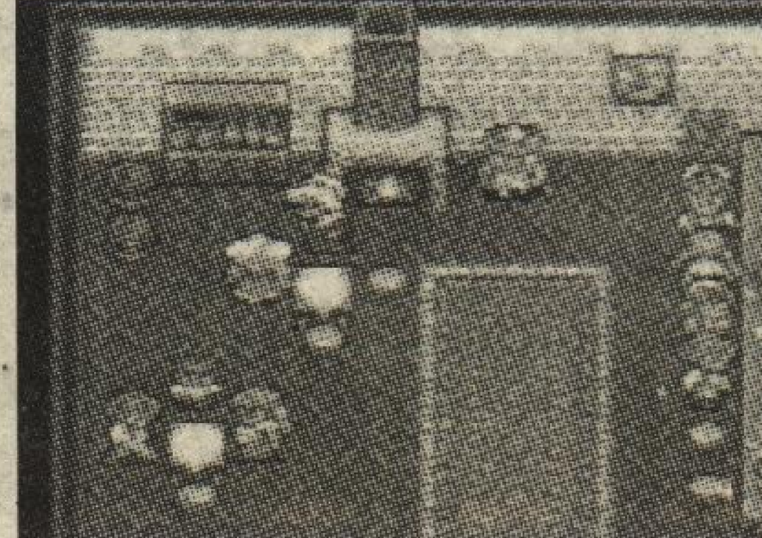
七英雄的名字再次被人们提起。

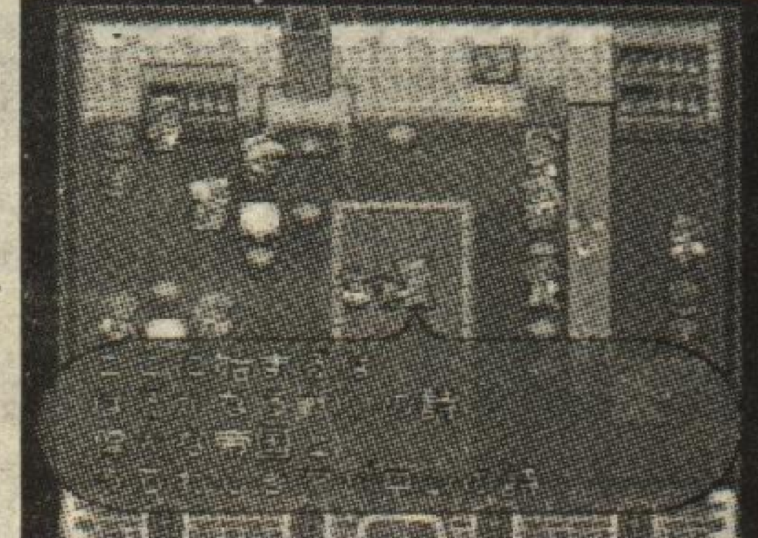


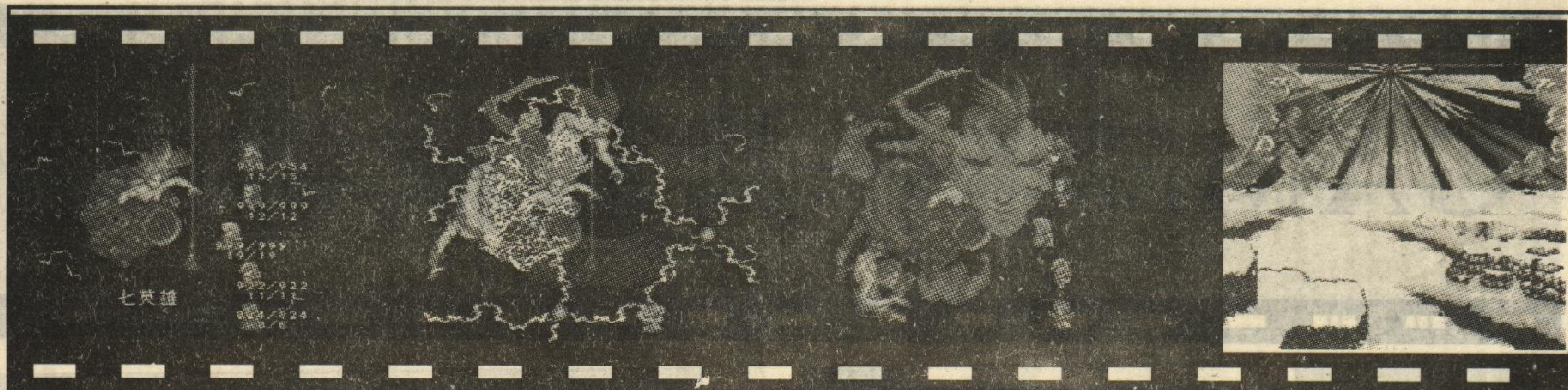












结尾

在彻底击败了“七英雄”之后，游戏亦将结束。

雅伯伦历代皇帝的丰功伟绩会在此一一介绍。跟着，画面又回到序幕时的那间小酒吧之内……

小孩：“皇帝陛下现在怎样了?”

诗人：“陛下统一帝国后回到雅伯伦，他自行退位，将帝国变成了共和国。”

小孩：“什么是共和国?”

诗人：“你再长大些就会明白!”

酒吧要打烊了，女工在叫柜台前的一位客人赶快离开……

老板：“喂，今天就到这儿吧，你该走了!”

客人：“多谢你，老板。”

这时，诗人走到柜台前。

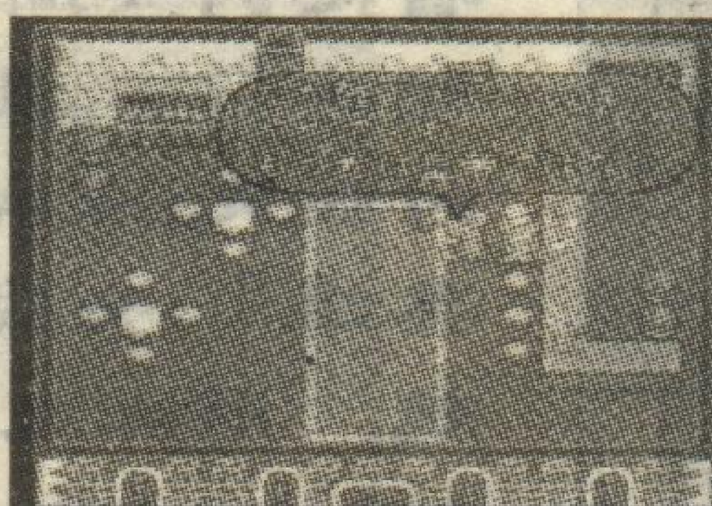
诗人：“您还好吗?陛下!”

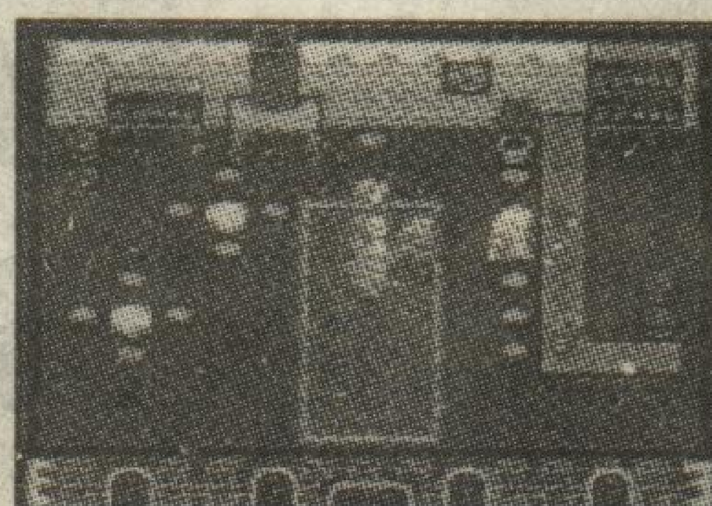
柜台前的人原来正是最后一任的皇帝!

皇帝：“你的歌唱得真好。但请你以后不要再叫我陛下了，我已经不是皇帝，对雅伯伦的人来说，我只存在于被遗忘的诗歌中。”

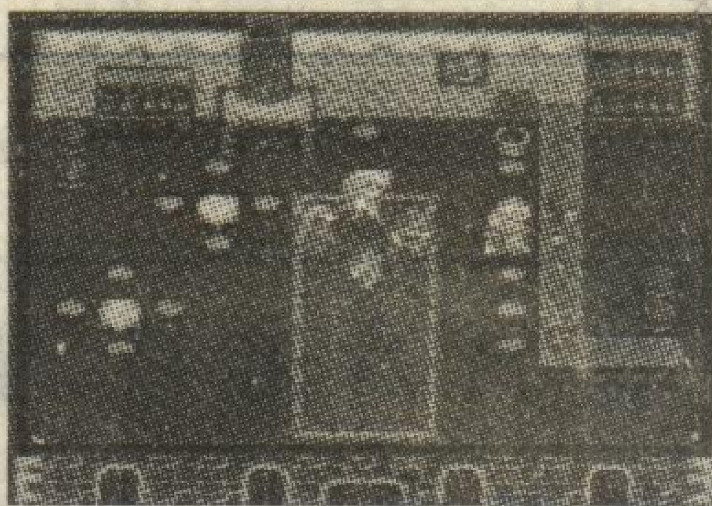
诗人：“没有这回事的，陛下!”

皇帝独自一人留在酒吧中，往事历历在他的脑海中闪过，但最后出现的……是他生死与共的同伴们。









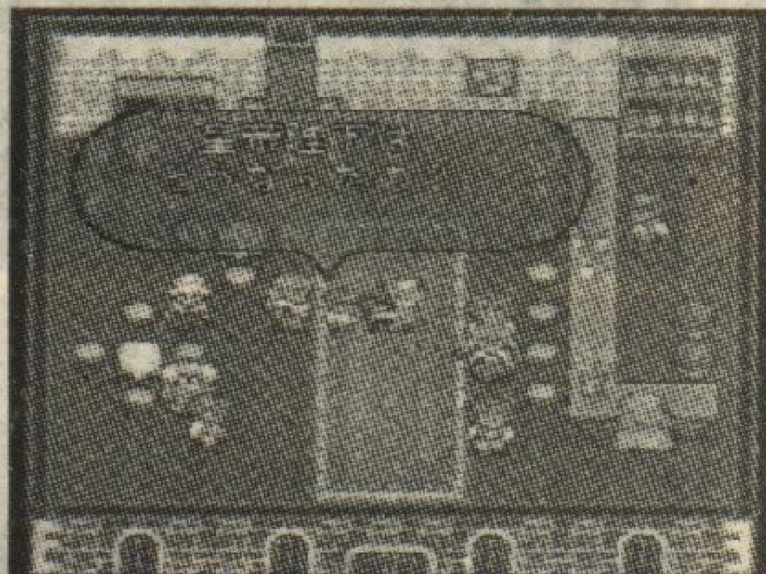
〈简评〉

“浪漫沙加2”气势之宏大，不亚于一首慷慨豪迈的英雄史诗。它将个人的生命历程与国家的千年沧桑交织在一起，而它所歌颂的那种生生不息的斗志则贯穿了始终!本作结构严谨，首尾呼应，而结尾那一幕尤其精采。一代帝王在完成了统一大业后，竟弃荣华如敝履，将和平与自由真正交给了他所热爱的祖国与人民。而他自己却在酒吧内独酌，潇洒到了极点，同时也寂寞到了极点。往事已成云烟，真正令他怀念的，唯有昔日的战友与那不灭的友情。

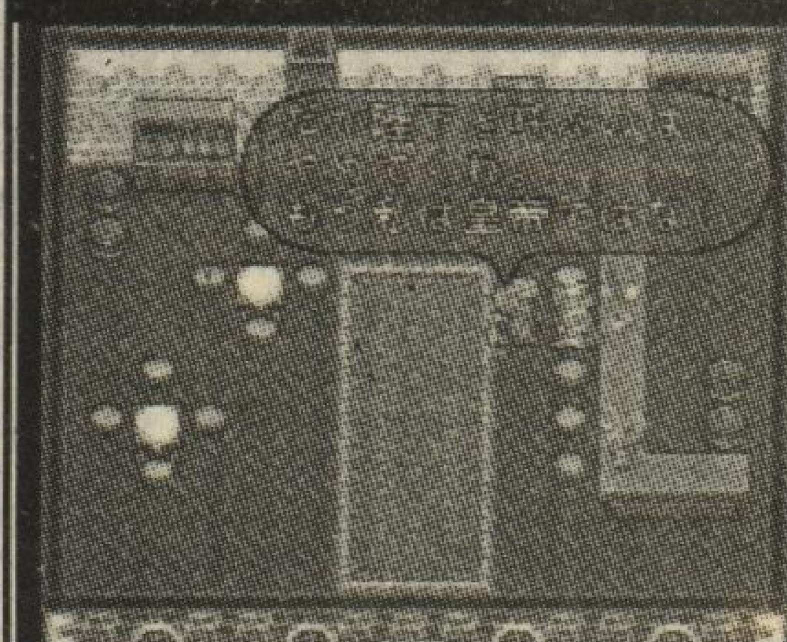
文：陈

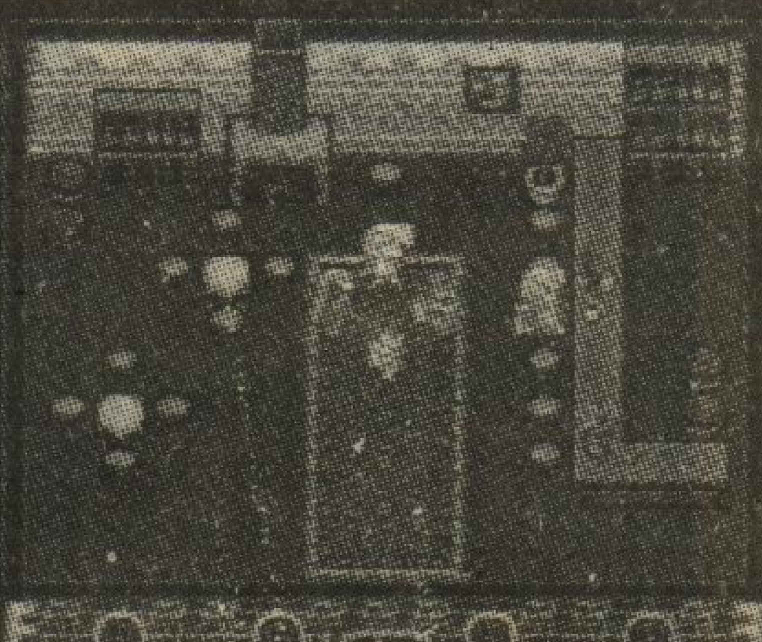


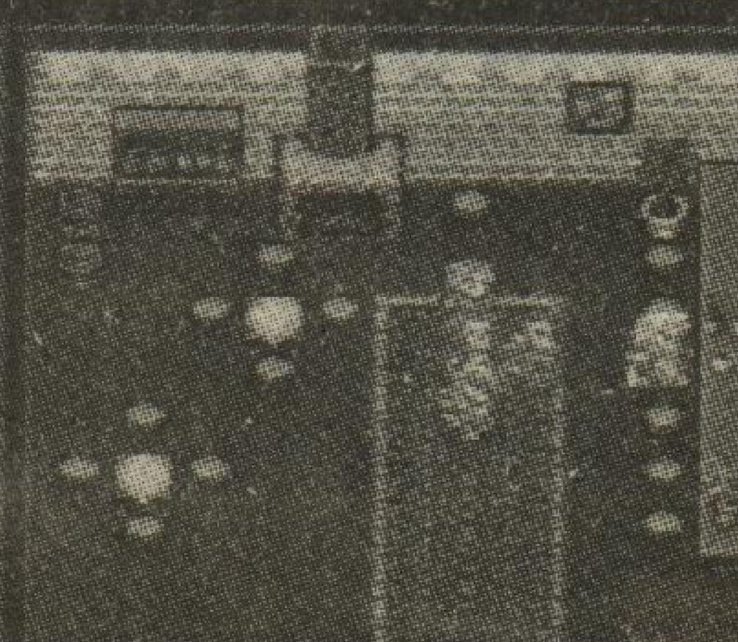
伟大的浪漫史诗落下了帷幕，留给我们的是无限沉思。



千年的奮斗换来了和平!









TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

写真画面首次公开

机种：PS 厂商：KONAMI
类型：AVG 媒体：CD-ROM

喜欢枪支的玩家们，一定会十分期待这款游戏。此游戏的开发者是小岛秀夫，游戏中主要的道具就是枪械。

游戏中玩家要扮演一名特别行动队员与黑社会进行殊死争斗。玩家可选择自己所喜爱的枪支来装备自己，但又要按各种环境的不同考虑各种枪支的特性，使其能发挥最好的水准，得到事半功倍的效果。另外在游戏中又加入大量CG画面使游戏更加逼真，令气氛更加紧张。还在游戏中加入许多谜题，和特殊道具例如“通信装置”和“防毒面具”等。

总而言之这是一款相当不错的游戏呀！

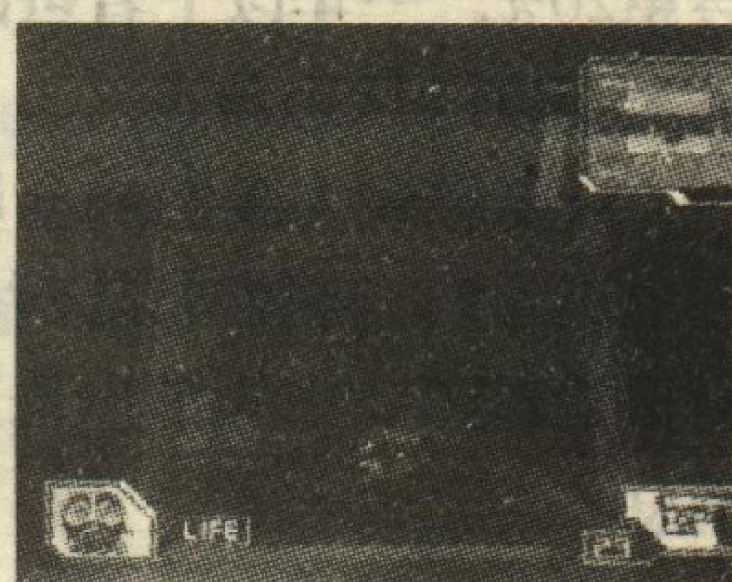
责编：fox

小心谨慎，是胜利的关键





▲特别行动队的成员正快速逼近目标。

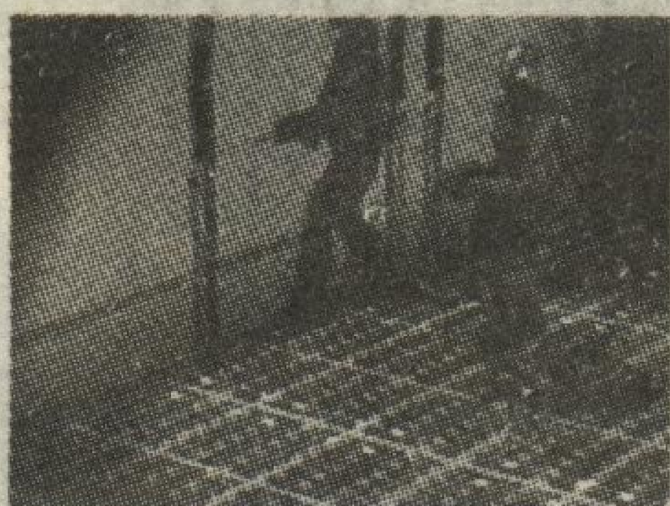


▲在有毒气的房中，一定要带上防毒面具。



◀这人会是敌方的首脑吗？





▲敌方手持步枪，正步步紧逼。

惊人的CG画面，几乎可以乱真了。



▲这就是游戏中的主人公吗？样子很酷呀！



▲多种武器可供选择，但要懂得枪支的特性啃！



▲隐藏好后，只等敌人出现了。



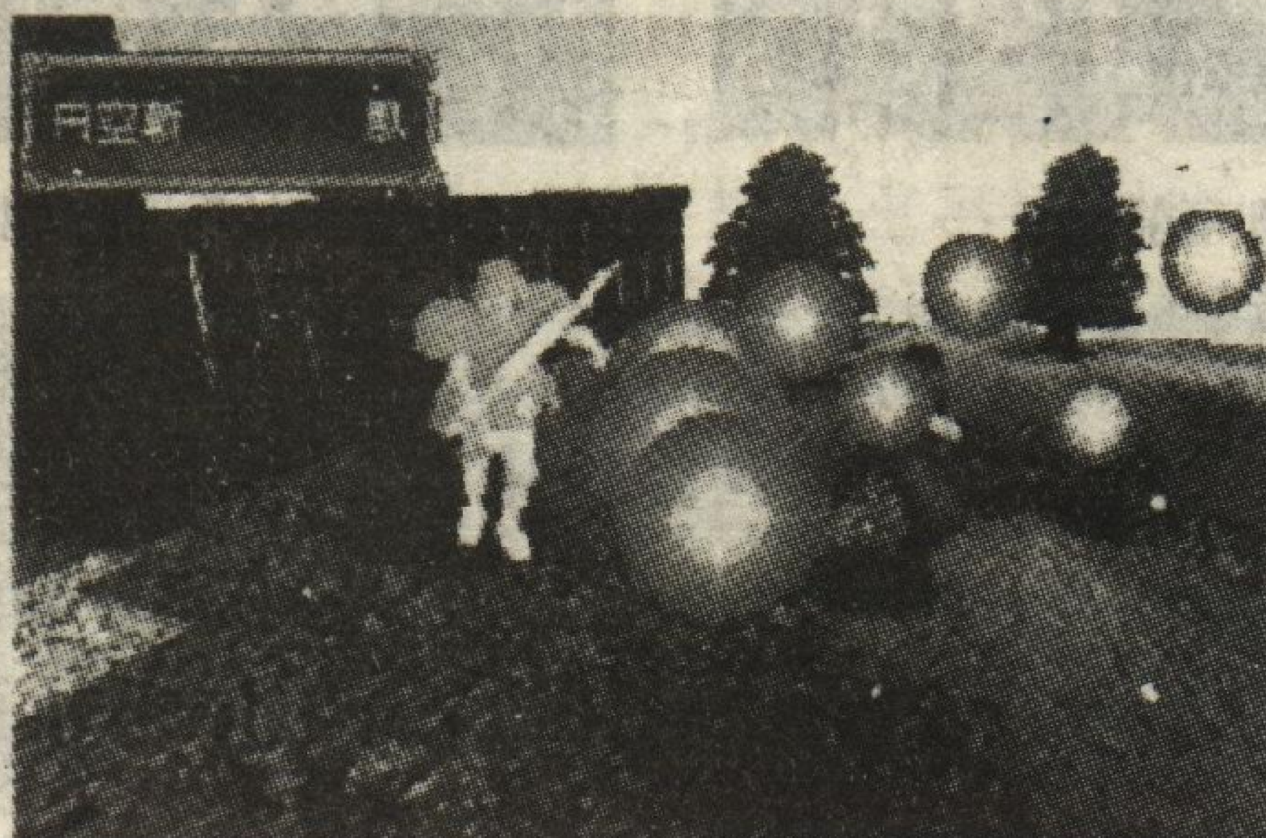
◀既要消灭敌人，但又不能发出声音，该怎么办呢？

Riglordsaga 2
リグロードサーガ

王国传说二代

机种：SS
厂商：SEGA
类型：S·RPG
媒体：CD-ROM

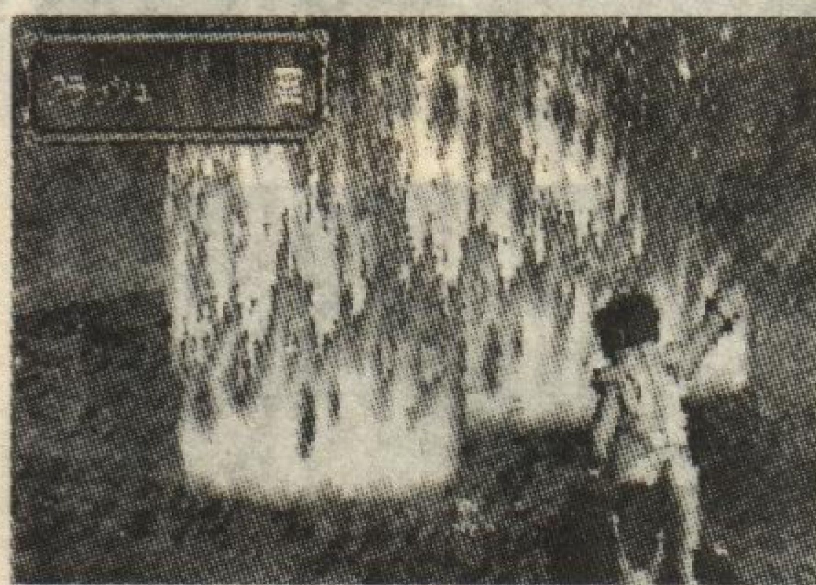
世嘉经典 模拟RPG 再次推出续篇！

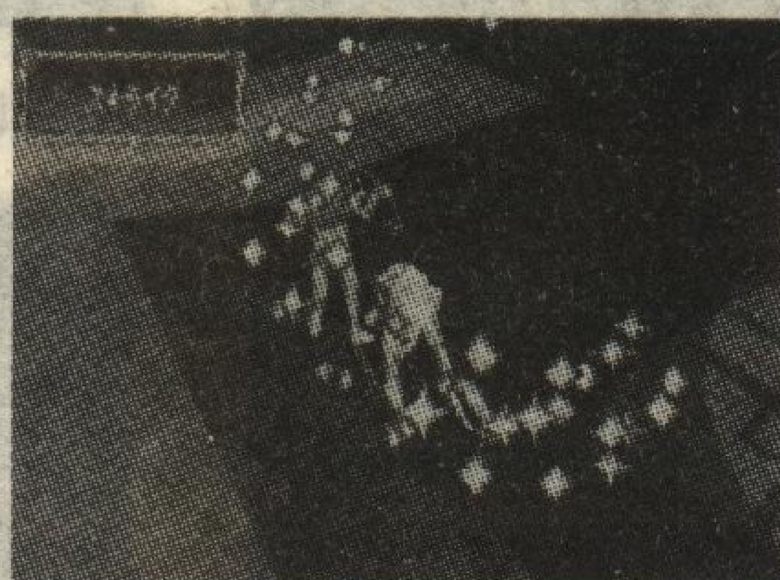


这次笔者将向大家介绍《王国传说》二代中的几种技能，在二代中最后修炼成的技能可达二百多种。

☆剑技

使用剑进行直接攻击的技能，当攻击对手时周围会出现剑所带动的冲击波，根据地形高低不同所发挥的威力也不同。





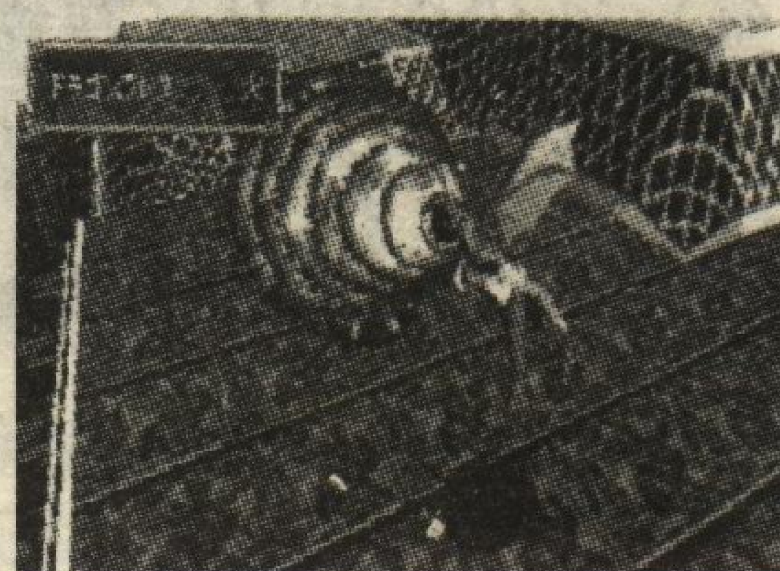
☆忍道

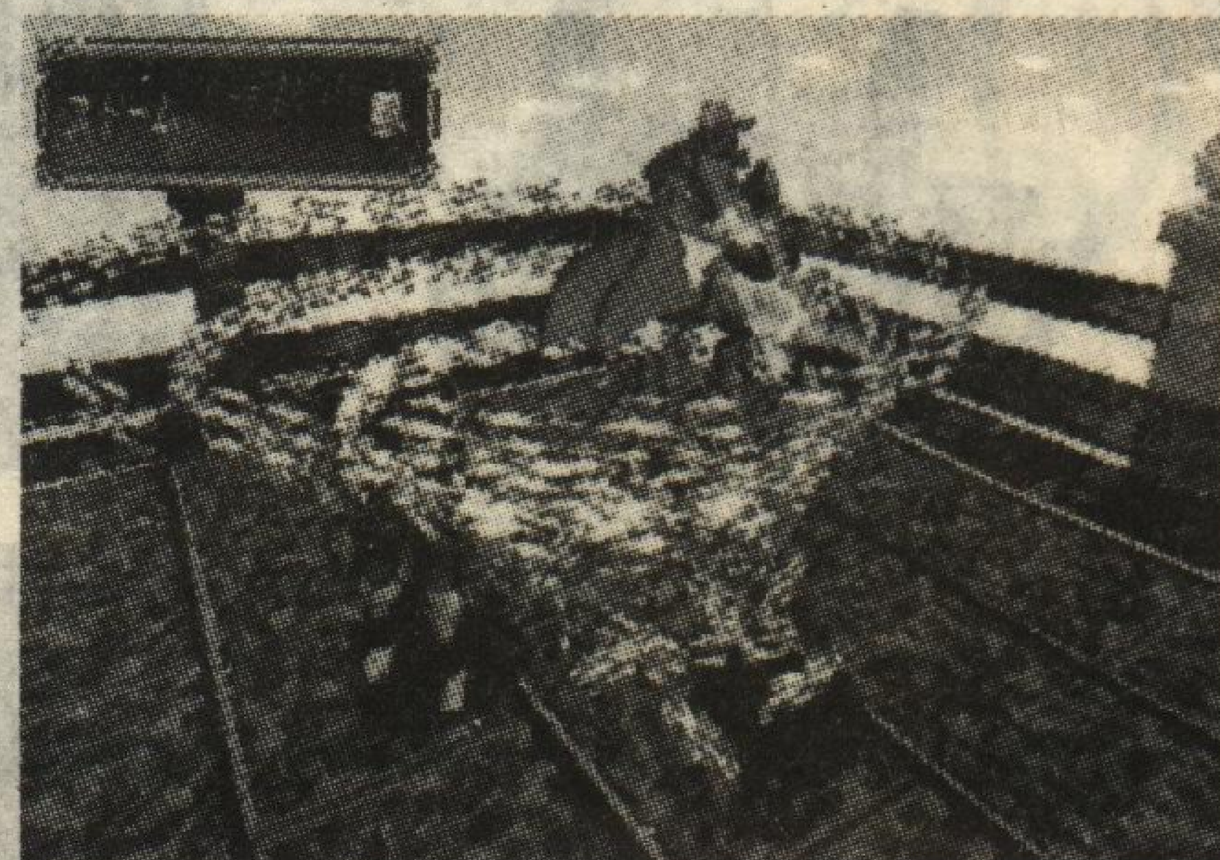


在黑夜中行动的忍者使用的技能，大部分是使用飞行道具和肉体攻击。类似于一代中的体术。

☆龙的技

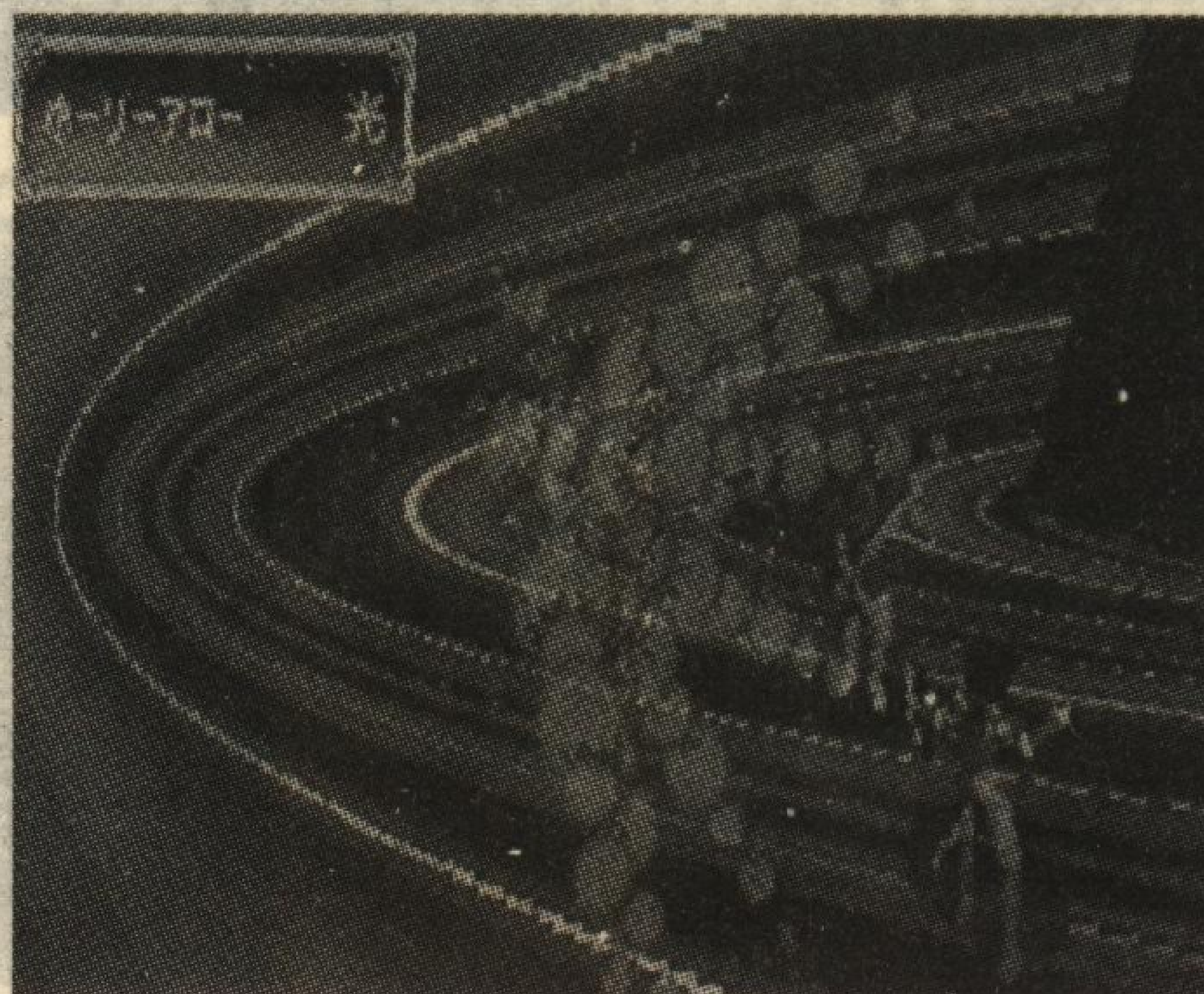
主要是龙骑士使用的技能。即是变身成为巨龙，在空中吐出火焰或旋风来攻击对手。





☆弓技

使用弓进行的间接攻击的技能，与刀剑相比，虽威力不如刀剑，但可进行间接攻击。最好在直线上攻击对手。



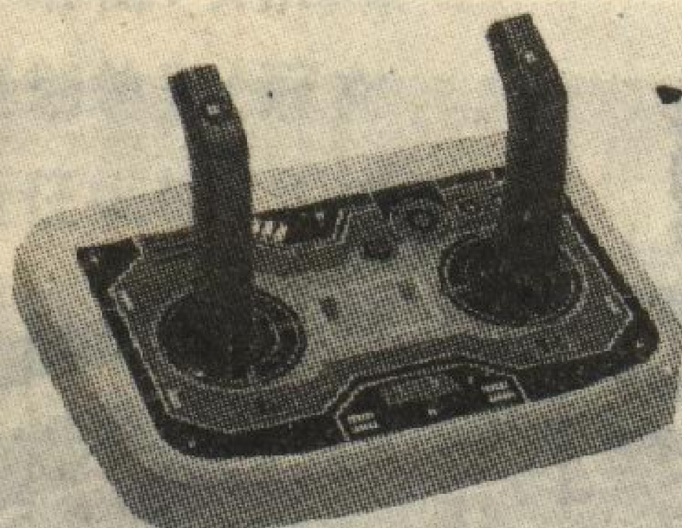


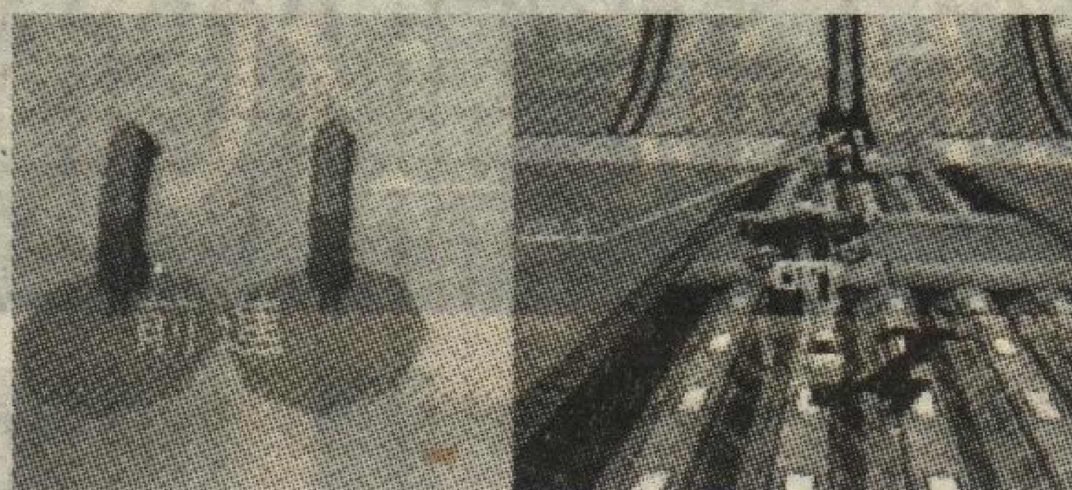
电脑战机

机种: SS　厂商: SEGA
类型: ACT　媒体: CD-ROM

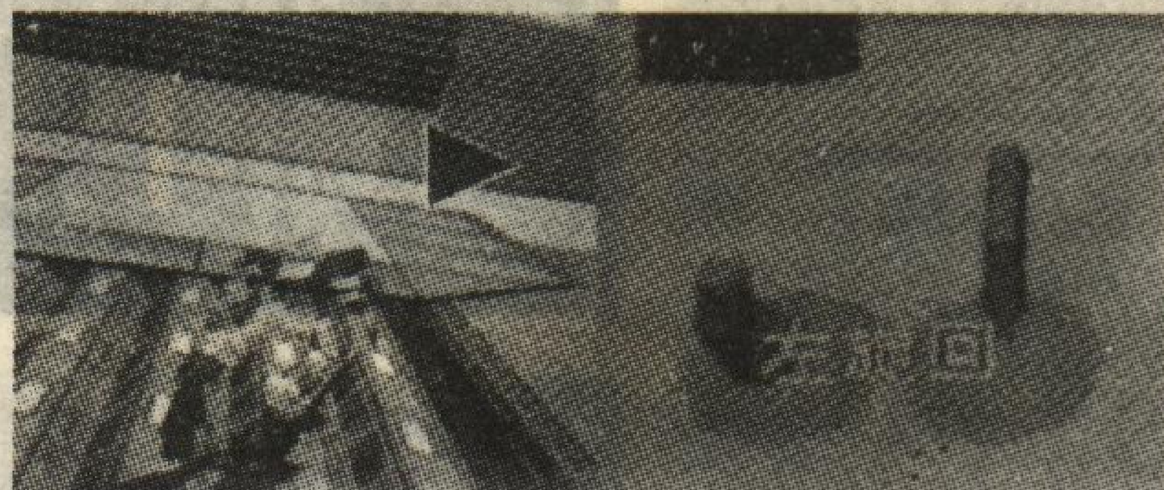
在街机市场中最吸引人的莫过于世嘉公司所研制的2台对战型街机《电脑战机》。在万众期待中，终于要移植到次世代土星上，并为此特别推出双人对战用的特殊摇柄。

▼这就是为土星版电脑战机设计的对战摇柄。





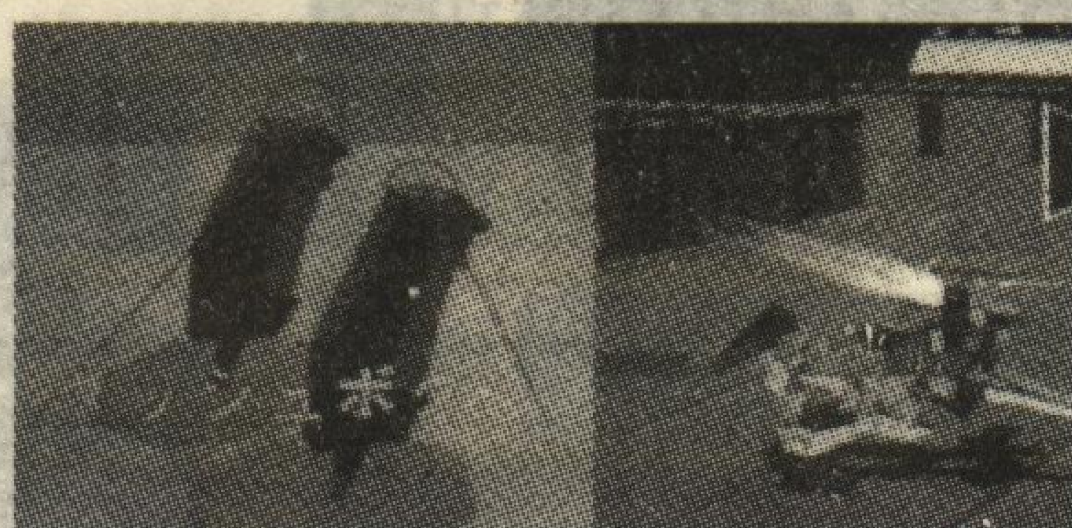
▲将摇杆同时向前推即可前进。



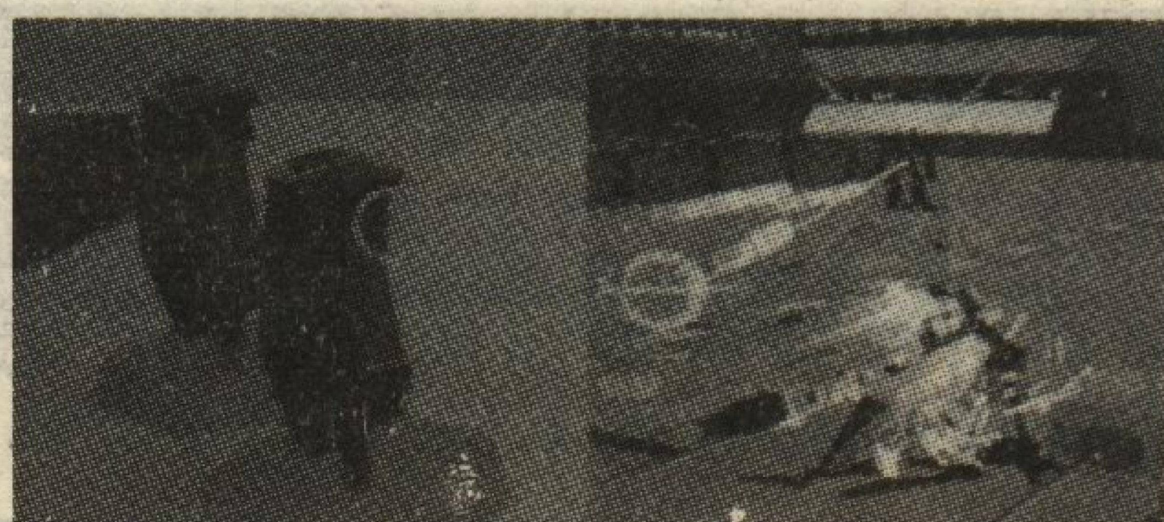
▲将左手摇杆拉后即向左回旋

接下来就要练习各种武器的使用方法，及武器所组合出多种方式来攻击对方，令对手防不胜防。

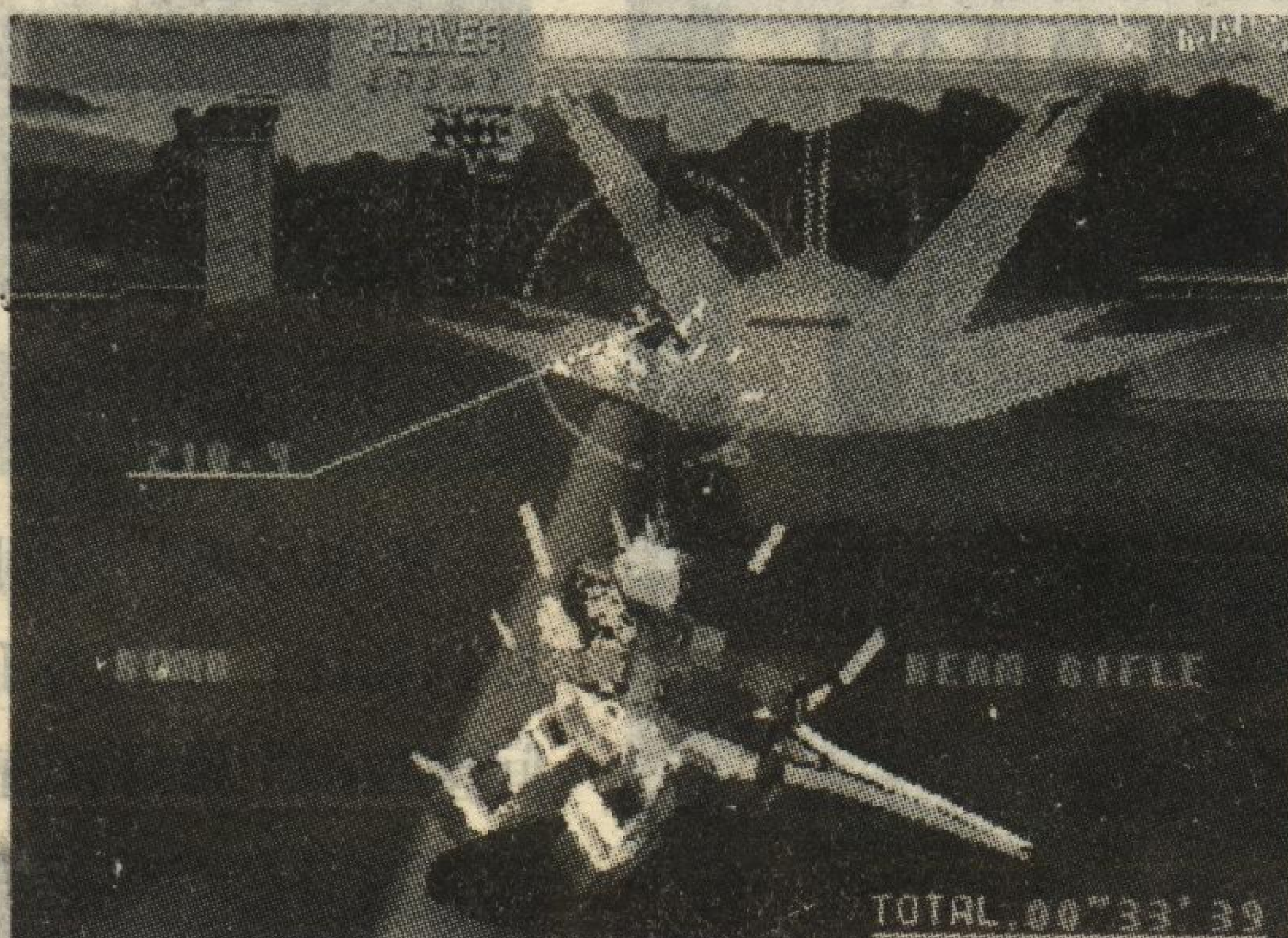
值得一提的是在游戏中先制攻击是十分重要的，而且要在适当的时候使用大范围的地图兵器。



◀ 对方攻向我方，可以按钮后避开。

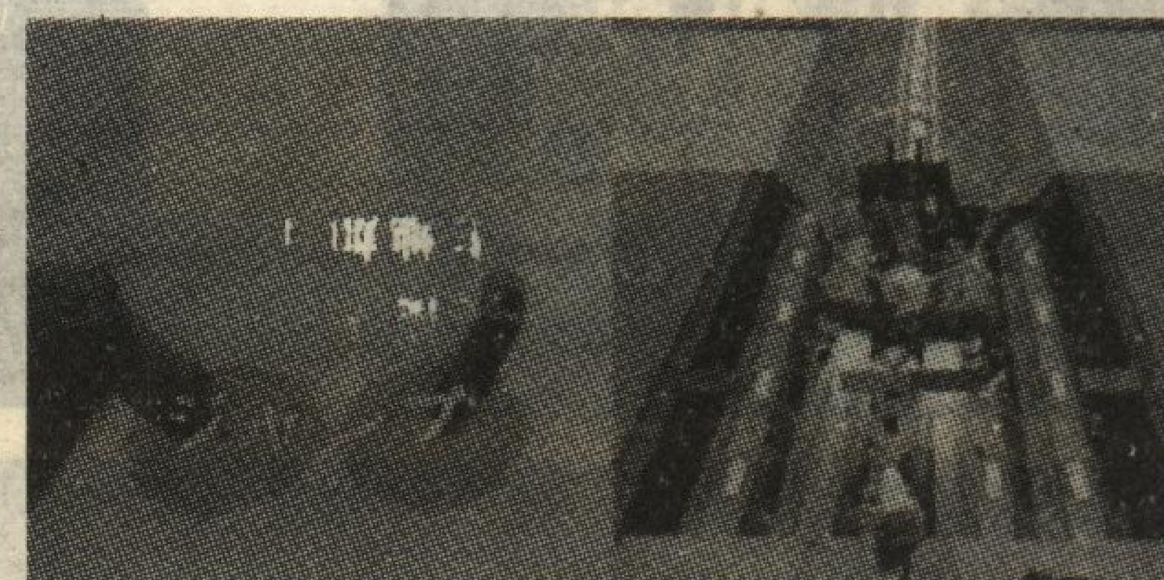


▲按此钮可以放出强力武器攻击对手



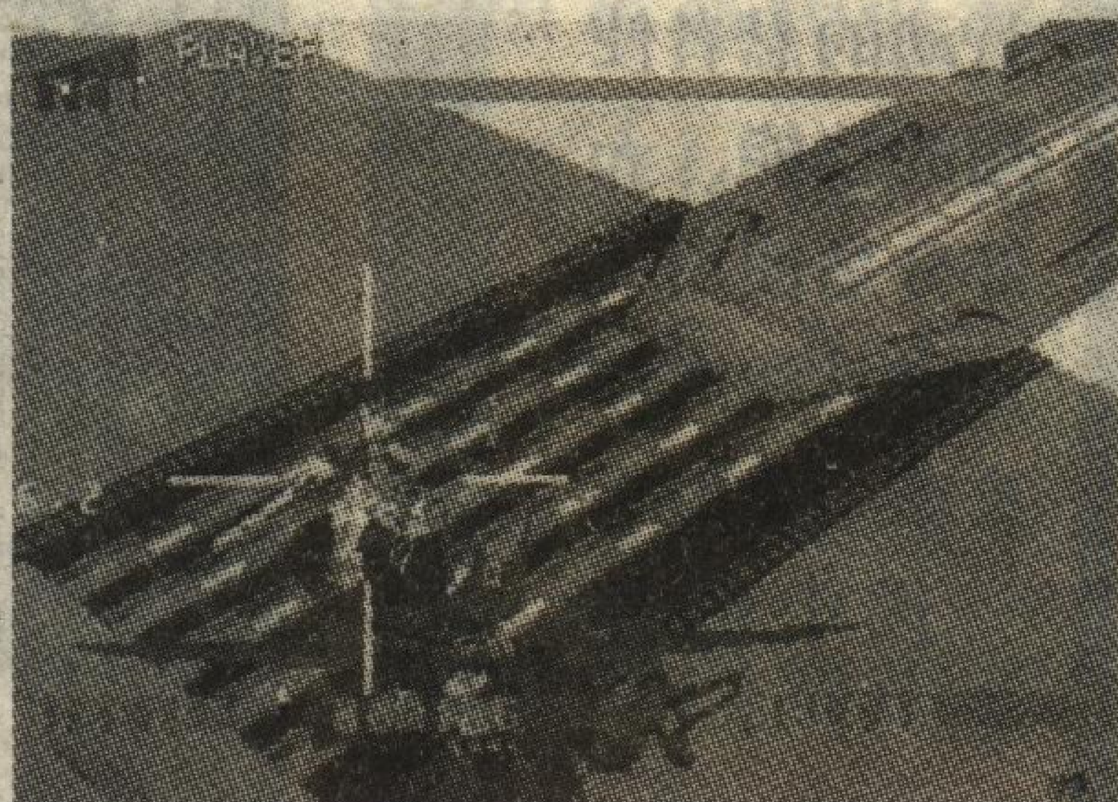
▶飞弹击中对方，光看爆炸后的火光就已知威力无穷。

▲一下子打出了多枚飞弹，这下敌人可逃不掉了。



▲摇杆左右分开时，战机就会直冲向前。

"电脑战机"以其华丽的画面，卓越的3D立体空间感，爽快的对战感觉，又一次令人为世嘉公司优越的技术而赞叹。为了击倒对手，第一步必须要掌握其独特的操作方法，使自己所控制的机器人能够前后突进、左右回旋，达到随心所欲的地步。



▶跳到天空后，仍可瞄准对手，以待攻击。



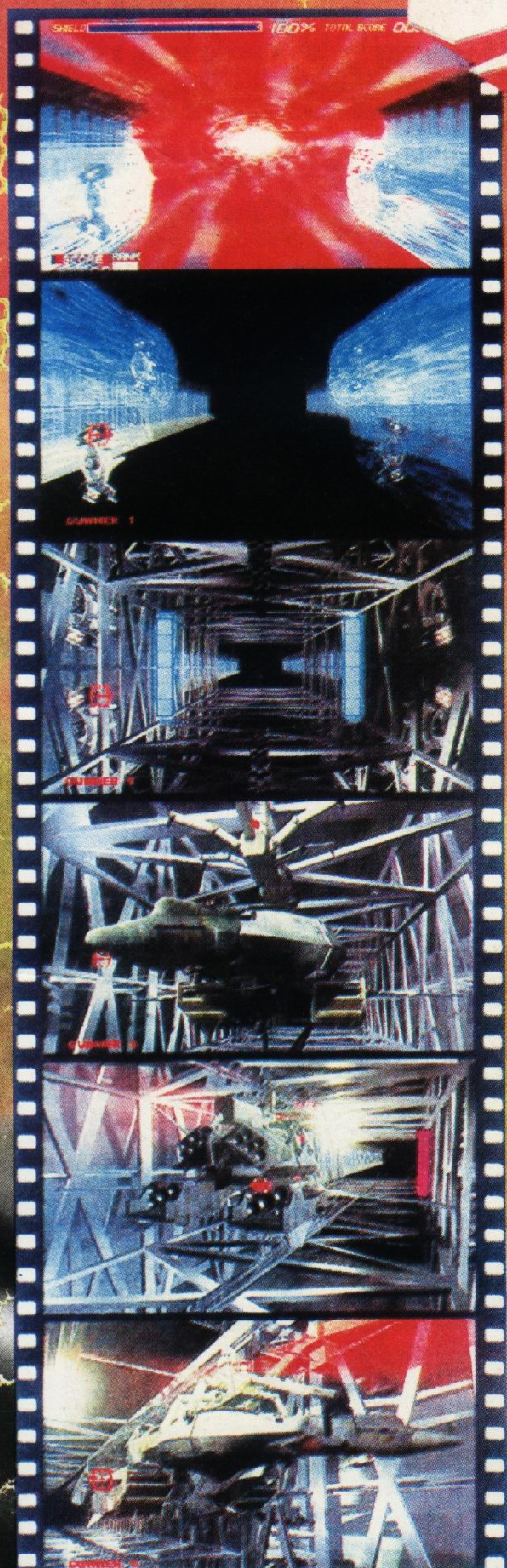
▲对手被击落后，可以连续攻击。

责编：fox

"蜜蜂"回来了！！

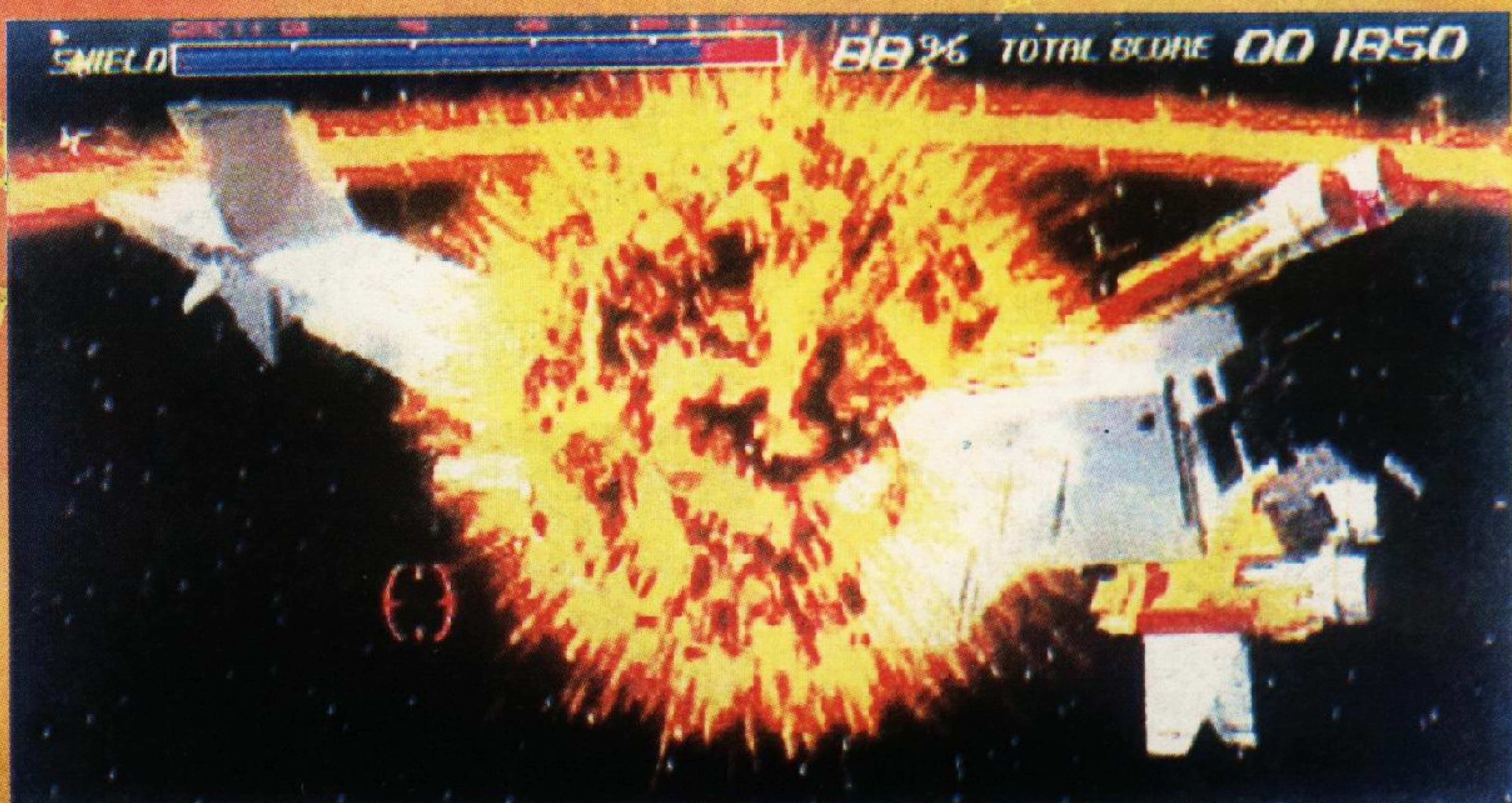
GALAXIAN³

机种：PS 厂商：NAMCO 类型：STG 媒体：CD-ROM





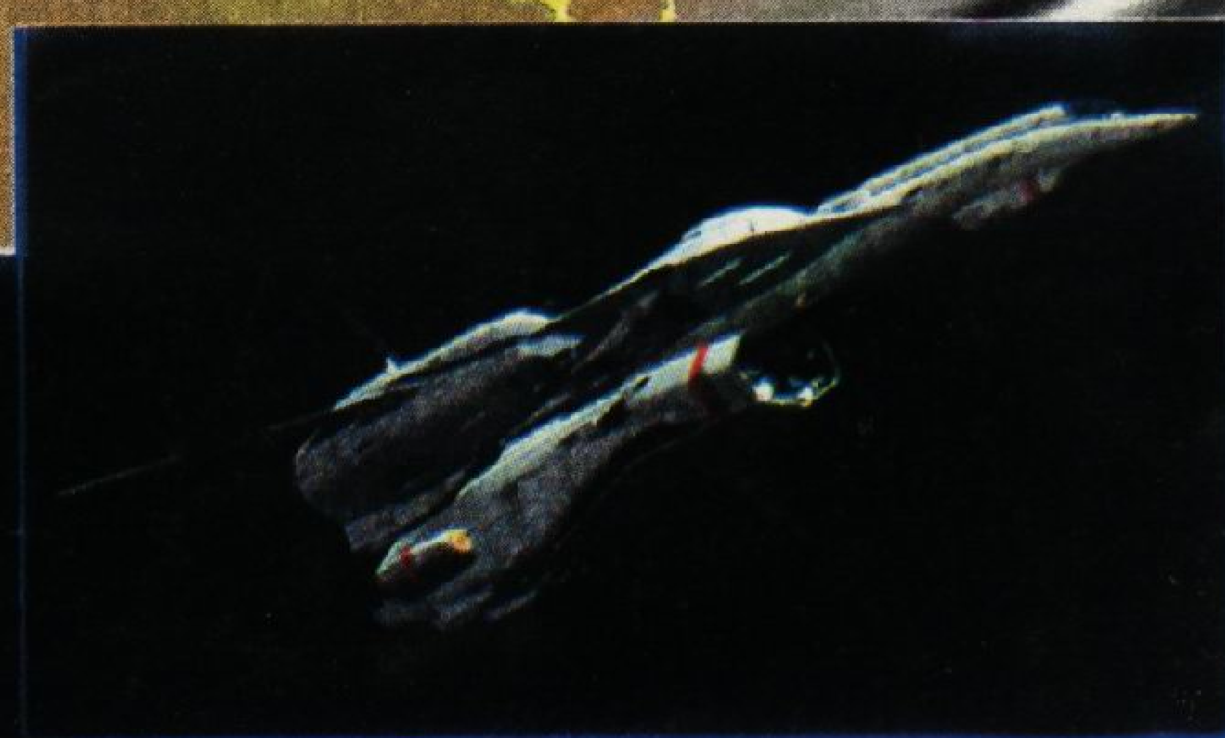
飞船在街市中进行低空战斗，炮火纷飞，瓦砾四射，科幻片中的场面得以再现。

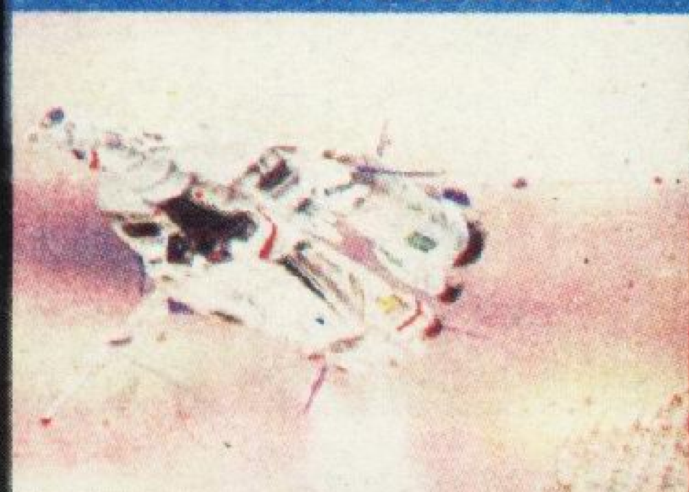


敌人的野心随着一声巨响化为飞灰。

我方飞船装备有强力的核子武器，并具有"亚空间跳跃"的能力，很厉害吧。







如此细腻的画面几乎可以乱真！





联邦的监视卫星在某星系的惑星上发现了UIMS（生态兵器）军及其巨大的防护盾，于是，联邦士兵乘上"翼龙号"宇宙飞船向目标进发，一场史无前例的宇宙大战爆发了！

本作的魅力之一就在于可对应16:9电视，而且并不因屏幕尺寸的变换而影响画面质量。出色的光影和声音效果迫力惊人，实为近来不可多得的优秀3D射击游戏。

SFC 版勇者斗恶龙Ⅲ终于登场了！

DRAGON QUEST III



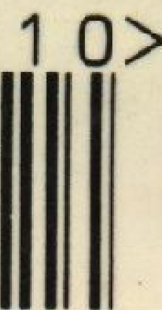






ISSN 1005-3913





10>

9 771005 391004

□统一刊号：ISSN 1005-3913 / CN61-1271/N　□邮发代号：52-134　□定价：6.50 元